

# Mitološki likovi u književnom ciklusu Kronike iz Narnije Clivea Staplesa Lewisa

---

**Kovačević Jadrić, Mateja**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2020**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Rijeka, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Rijeci, Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:189:866243>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-03-21**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Teacher Education - FTERI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI  
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Mateja Kovačević Jadrić

Mitološki likovi u književnom ciklusu *Kronike iz Narnije* Clivea

Staplesa Lewisa

DIPLOMSKI RAD

Rijeka, 2020.



SVEUČILIŠTE U RIJECI  
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI  
Integrirani preddiplomski i diplomski sveučilišni Učiteljski studij

MITOLOŠKI LIKOVI U KNJIŽEVNOM CIKLUSU *KRONIKE IZ  
NARNIJE* CLIVEA STAPLESA LEWISA  
DIPLOMSKI RAD

Predmet: Dječja književnost

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Maja Verdonik

Studentica: Mateja Kovačević Jadrić

Matični broj: 0299009577

Rijeka, srpanj 2020.

## ZAHVALA I POSVETA

Ovim putem želim zahvaliti svojoj mentorici izv. prof. dr. sc. Maji Verdonik koja je uvijek bila na raspolaganju kako bih na vrijeme i uspješno izradila ovaj diplomski rad. Također želim zahvaliti svojim roditeljima i sestrama te cijeloj obitelji koja je bila uz svaki moj korak, iako podosta daleko, te mi pružala podršku i davala snagu u najtežim trenucima mojeg obrazovanja. Ovaj rad posvećujem svojem suprugu Ivanu koji je bio moj oslonac i snaga, a posebice sinu Rafaelu koji je dodatno uljepšao ovaj divan period mojeg života.

*Obitelji su kompas koji nas vodi. One su nadahnuće da dođemo do velikih visina i naša udobnost kad povremeno posrnemo. Brad Henry*

## **IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da sam diplomski rad izradila samostalno, uz preporuke i savjetovanje s mentoricom. U izradi rada pridržavala sam se Uputa za izradu diplomskog rada i poštovala odredbe Etičkog kodeksa za studente/studentice Sveučilišta u Rijeci o akademskom poštenju.

---

Mateja Kovačević Jadrić

## SAŽETAK

Književnoteorijskim pristupom u radu se analizira pojavnost mitoloških likova u književnom ciklusu *Kronike iz Narnije* britanskoga književnika Clivea Staplesa Lewisa. Promatraju se likovi iz grčko-rimske mitologije (fauni, satiri, driade – šumske vile, kentauri, jednoroz, bogovi Dioniz i Silvan i dr.), kao i likovi iz keltske, nordijske i drugih mitologija sjevernjačkih naroda (vještice, divovi, patuljci i dr.) – kroz njihovu ulogu u fabulama pojedinih priča i odnos prema drugim likovima. Prisutnost mitoloških likova u ciklusu *Kronike iz Narnije* povezuje se s karakteristikama žanra fantastične priče, sa životopisom Clivea Staplesa Lewisa i književnikovim odnosom prema klasičnoj mitologiji te prema vjeri i kršćanstvu. Uvedenim mitološkim likovima Lewis je uspješno povezo realan i irealan svijet te nas upoznao s brojnim mitologijama i kulturama koje su se činile nespojivima. Svojim je fantastičnim pričama potaknuo maštu brojnoj publici svih uzrasta.

Ključne riječi: fantastična priča, *Kronike iz Narnije*, Clive Staples Lewis, mitološki likovi

## THE SUMMARY

By using a literary-theoretic approach, this work analyzes the mythological creatures present in the literary cycle *Chronicles of Narnia*, written by the british author Clive Staples Lewis. Analyzed are both the characters from the greco-roman mythology ( fauns, satyrs, dryads, woden fairies, centaurs, unicorns, gods Dionysus and Sylvan, etc.) and the characters from the nordic and other norther mythologies ( witches, giants, dwarves, etc.) – through their roles in the individual novels and their relationships with other characters. The presence of mythological characters in the *Chronicles of Narnia* cycle is associated with the characteristics of fantasy tales, with Clive Staples Lewis' biography and with the author's relationship with classical mythology and with faith, particularly Christian. With the introduced mythological characters, Lewis successfully connected the real and unreal world and introduced us to numerous mythologies and cultures that seemed incompatible. With his fantastic stories, he stimulated the imagination of a large audience of all ages.

Keywords: fantasy, *Chronicles of Narnia*, Clive Staples Lewis, mythological characters



## SADRŽAJ

1.	UVOD.....	1
2.	CLIVE STAPLES LEWIS .....	2
2.1.	Životopis C. S. Lewisa.....	2
2.2.	Književna djela C. S. Lewisa.....	4
3.	<i>KRONIKE IZ NARNIJE</i> .....	8
3.1.	O fantastičnim pričama .....	8
3.2.	Nastanak <i>Kronika iz Narnije</i> .....	9
3.3.	Zemljovid Narnije .....	10
3.4.	Redoslijed čitanja i vrijeme radnje.....	12
3.4.1.	<i>Lav, Vještica i ormar</i> .....	15
3.4.2.	<i>Princ Kaspijan</i> .....	17
3.4.3.	<i>Plovidba broda Zorogaza</i> .....	18
3.4.4.	<i>Srebrni stolac</i> .....	20
3.4.5.	<i>Konj i njegov dječak</i> .....	21
3.4.6.	<i>Čarobnjakov nećak</i> .....	23
3.4.7.	<i>Posljednja bitka</i> .....	24
3.5.	Životinje u Narniji.....	25
3.6.	Djeca Pevensie .....	28
4.	MITOLOGIJA .....	33
4.1.	Što je mit i mitologija? .....	33
4.2.	Vrste mitova.....	34
4.3.	Vrste mitologija u <i>Kronikama iz Narnije</i> .....	35
4.3.1.	Nordijska mitologija i mitološki likovi.....	36
4.3.1.1.	Patuljci .....	37
4.3.1.2.	Fenris Ulf – Maugrim .....	38
4.3.1.3.	Vukodlaci .....	38
4.3.1.4.	Vilenjaci .....	39
4.3.1.5.	Divovi.....	39
4.3.2.	Grčko-rimska mitologija i mitološki likovi.....	40
4.3.2.1.	Fauni.....	41
4.3.2.2.	Nimfe .....	42

4.3.2.3.	Kentaury	43
4.3.2.4.	Minotauri	44
4.3.2.5.	Divovi	45
4.3.2.6.	Pegaz	45
4.3.3.	Keltska mitologija i mitološki likovi	46
4.3.3.1.	Vukodlaci	48
4.3.3.2.	Vještice	49
4.3.3.3.	Divovi	49
4.3.3.4.	Vile	50
4.3.3.5.	Patuljci	50
4.3.3.6.	Kentaury	50
4.3.4.	Kršćanska mitologija i simbolika likova	51
4.3.4.1.	Aslan	52
4.3.4.2.	Jadis	53
4.3.4.3.	Djeca Pevensie	54
4.3.4.4.	Janje	55
4.3.4.5.	Jihi	55
4.3.5.	Arapska mitologija i mitološki likovi	56
4.3.5.1.	Jadis	56
4.3.6.	Ostali mitološki likovi	57
4.3.6.1.	Djed Božićnjak	57
4.3.6.2.	Zmaj	58
4.3.6.3.	Čarobnjak	59
4.3.6.4.	Orci	60
4.3.6.5.	Jednorog	60
5.	ZAKLJUČAK	62
6.	LITERATURA	64
	Prilozi	66

## 1. UVOD

Sedmologija Clivea Staplesa Lewisa *Kronike iz Narnije* fantastične su priče namijenjene djeci i odraslima. Radnja priča odvija se unutar fiktivnog kraljevstva Narnije ispunjenog magijom i mitskim bićima, a gotovo sva bića posjeduju ljudske osobine govora, razmišljanja i slušanja. Ove fantastične priče obuhvaćaju cjelokupnost postojanja narnijskog svijeta od njegova nastanka pa sve do njegova nestanka. Kako bi svojim čitateljima pokušao približiti priče te kako bi ih zaintrigirao za daljnje čitanje, C. S. Lewis se koristio brojnim motivima i likovima koje je preuzeo iz raznih mitologija poput keltske, nordijske, grčko-rimske i kršćanske. Na ovaj serijal velik utjecaj imali su brojni pisci i njihova djela u kojima je C. S. Lewis pronašao inspiraciju kao i Drugi svjetski rat te događanja vezana za njega koja su se odvijala tijekom stvaranja fantastičnih priča. U djelima se pojavljuju brojne poruke kojima Lewis pokušava navesti djecu da kritički promišljaju te da sami dolaze do zaključka što je to dobro, a što loše u priči uz likove s kojima se lako mogu poistovjetiti. Suprotstavljanjem dvaju svjetova – Zemlje odnosno Londona, u kojemu postoji svakodnevica pojedinca i u njoj određeni prirodni zakoni na koje su se svi ljudi naviknuli, te Narnije, koja iskače iz svih okvira koji su ljudima nametnuti, Lewis ih je uspio oba povezati i k tome ono što se činilo nemoguće ili ne baš uobičajeno uspio je prikazati djeci kao nešto što može biti svačija svakodnevica, ako to pojedinac želi. Mitološki likovi su tome najviše pridonijeli jer su oni ti koji iskaču iz svakodnevice čovjeka te su nositelji pojedine moralne poruke koju djeca i odrasli moraju sami svojim promišljanjem spoznati. Tema ovog diplomskog rada je proučavanje pojedinih priča ove fantastične sedmologije, odnosno mitoloških likova i njihovih mitologija te njihov značaj u pojedinoj mitologiji. Pomoću proučenoga povezat će se uloga likova u serijalu s ulogama likova u pripadajućim mitologijama kako bi se uspostavila poveznica između njih. Upravo kako bi se prikazala važnost ovog serijala te povezanost mitologija kroz likove u fantastičnim pričama, cilj rada je analizirati pojavu mitologije i mitoloških likova te njihov značaj u književnom ciklusu *Kronike iz Narnije*.

## 2. CLIVE STAPLES LEWIS

### 2.1. Životopis C. S. Lewisa

Clive Staples Lewis je bio irski pisac rođen u Belfastu 29. studenoga 1898. godine, a umro je u Oxfordu 22. studenoga 1963. godine. Živio je sa svojim roditeljima, ocem odvjetnikom Albertom Jamesom Lewisom i majkom matematičarkom Florom Augustom Hamilton Lewis, te starijim bratom Warrenom Lewisom. Napunivši četiri godine, od svojih roditelja kao i prijatelja je tražio da ga oslovljavaju imenom Jack kako su ga i nastavili zvati sve do njegove smrti (Coren, 1994).

Kao dijete se školovao kod kuće gdje ga je majka podučavala francuskom i latinskom, u Britanskom internatu Malvern College te privatno pod tutorstvom W. T. Kirkpatricka, bivšeg ravnatelja Lurgan Collegea. Nakon smrti majke, s deset godina, postao je veoma blizak s bratom Warrenom te je nakon nekoliko godina zajedno s njim otišao u Englesku na fakultetsko obrazovanje gdje se zainteresirao za nordijsku mitologiju. Studirao je na Oxfordu engleski jezik i filozofiju, a svoje je obrazovanje prekinuo za vrijeme 1. svjetskog rata. Služio je u engleskoj vojsci kao drugi poručnik gdje biva ranjen i vraćen natrag na Oxford. Tada je postao sveučilišni čovjek koji je veći dio svojega života proveo kao predavač engleske književnosti u Oxfordu, a kasnije je imenovan profesorom i na Cambridgeu. Na Oxfordu je doživio religijsko obraćenje, a do tada je bio smatran agnostikom i ateistom iako je odrastao u kršćanskoj obitelji. Na njegov religiozni obrat veliku ulogu su imali njegovi kolege s Oxforda koji su bili promišljeni vjernici kao i J. R. R. Tolkien, koji je bio njegov suradnik (Coren, 1994).

Nakon rata, obećavši pomoći obitelji svojeg prijatelja Paddyja Moorea, koji je umro u ratnoj akciji, preselio se kod obitelji Moore. Dugi niz godina je pomagao i uzdržavao gospođu Jane Moore i njezinu kćer, Paddyjevu sestru. Nakon nekog vremena na imanje se preselio i Lewisov brat Warren.

Zajedno s bratom sudjeluje u književnom krugu zvanom *The Inklings* ili *Tintaši* u kojemu su se čitali prvi nastali primjerci Tolkienovog *Gospodara prstenova* kao i *Hobita*. Taj književni krug dijelio je isti pogled na književnost, poeziju i kršćanstvo te

su se često sastajali na sveučilištu kako bi mogli raspravljati o navedenim temama (Coren, 1994).

Nakon smrti gospođe Jane Moore, C. S. Lewis je prilično kasno odlučio stupiti u brak. Godine 1956. oženio se Helen Joy Davidman Gresham koja se prije Lewisa udavala dva puta. Prvi muž joj je umro od srčanog udara te se nakon toga okrenula kršćanstvu. Zatim se udala po drugi puta, no ubrzo se razvela kako bi se udala za C. S. Lewisa s kojim je imala veoma sretan brak. Sreći je nažalost došao kraj kada je umrla, tri godine prije njega (Griffin, 1986).

Lewis je umro u svojoj kući u Headingtonu 24. studenoga 1963. godine nakon kraće bolesti. Na njegovom nadgrobnom spomeniku stoji citat iz *Kralja Lira* (Shakespeare, 2011: 108): „Podnesti mora čovjek odlazak sa ovog svijeta, k'o i dolazak.”

**Slika 1: Clive Staples Lewis**



## 2.2. Književna djela C. S. Lewisa

Clive Staples Lewis bio je jedan od najistaknutijih pisaca svojega vremena. Napisao je preko trideset književnih djela te na taj način dosegao mnogobrojnu publiku u to doba, ali i danas. Već kao dijete zajedno sa svojim starijim bratom stvorio je imaginarnu zemlju inspiriranu slavnom spisateljicom Beatrix Potter, opisanu u knjizi postumno izdanoj pod imenom *Boxen: The Imaginary World of the Young C. S. Lewis* (1985).

Kao mladić težio je postati uspješan pjesnik te je 1919. godine objavio prvu zbirku lirskih pjesama *Spirits in bondage*, a 1926. godine zbirku pripovjednih pjesama *Dymer*. Njegove zbirke izdane pod pseudonimom *Clive Hamilton* nisu digle mnogo prašine stoga se okrenuo fantastici i proznoj fikciji. Prvo prozno djelo, koje je objavljeno 1933. godine, bilo je *The Pilgrim's Regress*, u kojemu progovara o prihvaćanju kršćanstva, razumu i romantizmu.

Godine 1938. izdaje prvo uspješno znanstvenofantastično djelo pod imenom *Out of the Silent Planet* u kojemu progovara o kršćanskim aluzijama, a isto je bilo čitano te recenzirano u književnom krugu *The Inklings* ili *Tintaši* u kojemu se nalazio i veliki pisac J. R. R. Tolkien. Nakon nekoliko godina, točnije 1943. godine, Lewis izdaje nastavak romana *Out of the Silent Planet* pod imenom *Perelandra*, a 1945. godine i treći dio pod imenom *That Hideous strength*. Ova znanstvenofantastična trilogija govori o jezikoslovcu Elwinu Ransonu koji je putovao svemirom i borio se protiv zla. Također svojom narativnom formom govori o važnosti poštovanja tradicionalnih objektivnih vrijednosti svakog pojedinca i društva.

Također, kao profesor na Oxfordu izdavao je brojne članke i recenzije popularnih knjiga te je razvio snažan ugled u engleskoj književnoj kritici i mnogo veću reputaciju duhovitog i maštovitog pisca poezije, fikcije i nefantastičnih djela o kršćanskoj vjeri. *The Allegory of Love: A Study in Medieval Tradition* (1936) je njegova prva znanstvena knjiga koja mu je podigla popularnost i u britanskim književnim krugovima te je osvojio Hawthorndenovu nagradu. Uz nju Lewis izdaje još nekoliko znanstvenih radova poput: *A Preface to Paradise Lost* (1942), *The Personal Heresy: A Controversy* (s E. M. W. Tillyard, 1939), *English Literature in the Sixteenth Century - Excluding Drama* (1954), *Studies in Words* (1960), *An Experiment in Criticism*

(1961) te *The Discarded Image: An Introduction to Medieval and Renaissance Literature* (1964).

Godine 1940. Lewis izdaje svoju knjigu *The Problem of Pain* u kojoj govori o ljudskoj i životinjskoj boli, nepravdi i paklu te nepostojanju dovoljno velikog problema zbog kojeg ne bismo trebali vjerovati u dobro, tj. u Boga te postavlja pitanje zašto Bog dopušta bol i patnju ako je uistinu dobar. *The Screwtape letters* (1942) je epistolarna fikcija koja se sastoji od trideset i jednoga pisma u kojem stari vrag podučava mlađega na koji način potkopati Božju riječ te napustiti Boga. Mnoge su njegove knjige pokušale odgovoriti na problemska pitanja koja se tiču samog razuma te o kršćanskim problemima.

C. S. Lewis je također izdao nekoliko knjiga koje brane kršćanstvo poput *Miracles: A Preliminary Study* (1947), *Reflections on the Psalms* (1958) i *The Four Loves* (1960).

Njegovo najpoznatije djelo izdano je 1950. godine pod imenom *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*, koje ga je potaknulo da napiše ostalih šest nastavaka sedmologije *Kronika iz Narnije*, koja će se detaljnije analizirati u nastavku rada. Ove fantastične priče govore o sukobima dobra i zla, a sve dijelove povezuje lav Aslan koji predstavlja Isusa Krista. *Surprised by Joy: The Shape of My Early Life* je Lewisova biografija izdana 1955. godine.

Lewisovo posljednje fantastično djelo je *Till We Have Faces: A Myth Retold* (1956) u kojemu prepričava mit o Kupidu i Psihi. Ovaj roman nije toliko popularan poput *Kronika iz Narnije*, ali su ga kritičari odlično recenzirali te je ujedno jedno od Lewisovih najdražih djela.

Nakon što se oženio s Joy Davidman Gresham bio je izuzetno sretan unatoč tome što je ona bila smrtno bolesna. Nakon njezine smrti 1960. godine započinje pisati roman *A Grief Observed* koji izdaje 1961. godine pod pseudonimom *N. W. Clerk*. Nakon njezine smrti i sam obolijeva te se povlači s Oxforda. Nakon njegove smrti postumno su objavljena *Pisma Malcolm* (1964), koja također govore o kršćanskim preispitivanjima te znanosti. U Tablici 1 može se uočiti redoslijed izdavanja knjiga, a u radu su spomenuta samo ona najvažnija. Velik broj njegovih djela može se pronaći u Wheaton Collegeu u Illinoisu (Coren, 1994).

Tablica 1: Redoslijed izdavanja književnih djela

Godina izdanja	Naziv knjige
1919.	<i>Spirits in Bondage</i>
1926.	<i>Dymer</i>
1933.	<i>The Pilgrim's Regress</i>
1936.	<i>The Allegory of Love</i>
1938.	<i>Out of the Silent Planet</i>
1940.	<i>The Problem of Pain</i>
1942.	<i>The Screwtape Letters</i>
1943.	<i>The Abolition of Man</i>
1943.	<i>Perelandra</i>
1945.	<i>That Hideous Strength</i>
1945.	<i>The Great Divorce</i>
1947.	<i>Miracles</i>
1949.	<i>Transposition and Other Addresses</i>
1950.	<i>Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe</i>
1951.	<i>Chronicles of Narnia: Prince Caspian: The Return to Narnia</i>
1952.	<i>Mere Christianity</i>
1952.	<i>Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader</i>
1953.	<i>Chronicles of Narnia: The Silver Chair</i>
1954.	<i>Chronicles of Narnia: The Horse and His Boy</i>
1954.	<i>English Literature in the Sixteenth Century</i>
1955.	<i>Chronicles of Narnia: The Magician's Nephew</i>
1955.	<i>Surprised By Joy</i>
1956.	<i>Chronicles of Narnia: The Last Battle</i>



<b>1956.</b>	<i>Till We Have Faces</i>
<b>1958.</b>	<i>Reflections on the Psalms</i>
<b>1960.</b>	<i>The Four Loves</i>
<b>1960.</b>	<i>Studies in Words</i>
<b>1961.</b>	<i>A Grief Observed</i>
<b>1961.</b>	<i>An Experiment in Criticism</i>
<b>1964.</b>	<i>Letters to Malcolm: Chiefly on Prayer</i>
<b>1964.</b>	<i>The Discarded Image</i>
<b>1966.</b>	<i>Studies in Medieval and Renaissance Literature</i>
<b>1985.</b>	<i>Boxen: The Imaginary World of the Young C.S. Lewis</i>

### **3. KRONIKE IZ NARNIJE**

#### **3.1. O fantastičnim pričama**

Fantastične priče pomoću stvarnoga svijeta grade irealan svijet. U tome svijetu pomoću osjetila i naše podsvijesti irealni elementi iskazuju stvarnost koja više nije dostupna kroz razne želje, događaje ili igre. Glavni cilj ovakvih priča je čim bolje prikazati stvarnost pomoću irealnoga svijeta. Ona je univerzalna jer je svojim elementima bliska čitavome čovječanstvu. Najčešće govori o ljudima, njihovim životima, željama, nadanjima te vječitaj borbi dobra i zla. Kako bi priča bila fantastična, ona mora biti uvjerljiva odnosno mora biti maštovita i čarobna, ali također mora biti u skladu sa svijetom u kojemu se radnja odvija. Također, priča mora biti i originalna u svakome pogledu. Radnja u priči kao i likovi te svijet u kojemu se nalaze mora imati svoju pozadinu za koju se još nikada nije čulo. Priča uz sve navedeno mora biti i logična te imati svoj uvod, klimaks i završetak. Svaka fantastična priča treba imati element dvodimezionalnosti koji označava postojanje paralelnog svijeta, realnog i onog irealnog u kojeg djeca, kao glavni likovi, ulaze te doživljavaju brojne pustolovine. (Crnković, 1980).

Fantastične priče su najčešće smještene u određena vremenska razdoblja te su glavni likovi djeca. Radnja koja se odvija u samoj priči u čitateljima izaziva začuđenost te pobuđuje brojne emocije koje se inače u klasičnim pričama ne mogu pobuditi, poput straha i neodlučnosti. Ona je dvodimenzionalna što znači da se sastoji od dva univerzuma, jedan predstavlja realnost, a drugi imaginaran odnosno fantastičan svijet (Hameršak i Zima, 2015).

Visinko (2005) analizirajući rad Dubravke Zime ističe kako fantastična priča u sebi sadrži tri komponente. Prva je da se u pričama suprotstavljaju fizički moguće i nemoguće činjenice. Druga komponenta naglašava da se u fantastičnom svijetu pojavljuju stvarna bića koja ga na kraju napuštaju te se vraćaju u realni svijet. Treća komponenta je postavljanje fikcije u drugom svijetu. Stoga, djeca dok čitaju ovakvu priču, ponekad mogu radi kompleksnosti prelaska iz realnoga u irealno izgubiti osjećaj za realno te početi miješati svjetove u kojima se likovi nalaze. Lewis je bio stručnjak

za englesku srednjovjekovnu i renesansnu književnost i u svoje fantastične priče uključuje elemente romanse kojoj je pridodao i kršćanski podtekst zbog svojih kršćanskih uvjerenja. Ciklus *Kronike iz Narnije* pripada fantastičnim pričama upravo zbog prethodno navedenih fantastičnih elemenata kojima ova sedmologija obiluje (Verdonik, 2010).

### 3.2. Nastanak *Kronika iz Narnije*

C. S. Lewis je ovu sedmologiju započeo slikom fauna koji stoji ispod petrolejske lampe u snježnoj šumi s kišobranom u jednoj ruci i paketima ispod druge ruke dok vani sipi snijeg. Tu sliku je zamišljao još kao dijete sa svojih šesnaest godina, a prvi dio serijala *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar* izdaje tek 1950. godine (Downing, 2005).

Još kao dijete zanimala su ga neobična imena te njihova podrijetla. Tako je i sam sebe s četiri godine nazvao „Jack” te tražio da ga svi tako imenuju. Njegova fasciniranost imenima zadržala se i u njegovoj odrasloj dobi te je u svojim djelima likovima davao imena iz raznih kultura. *Kronike iz Narnije* dobile su ime po malenom selu u Italiji koje se također zove Narnia, a pripada provinciji Umbria (Lewis, 1982).

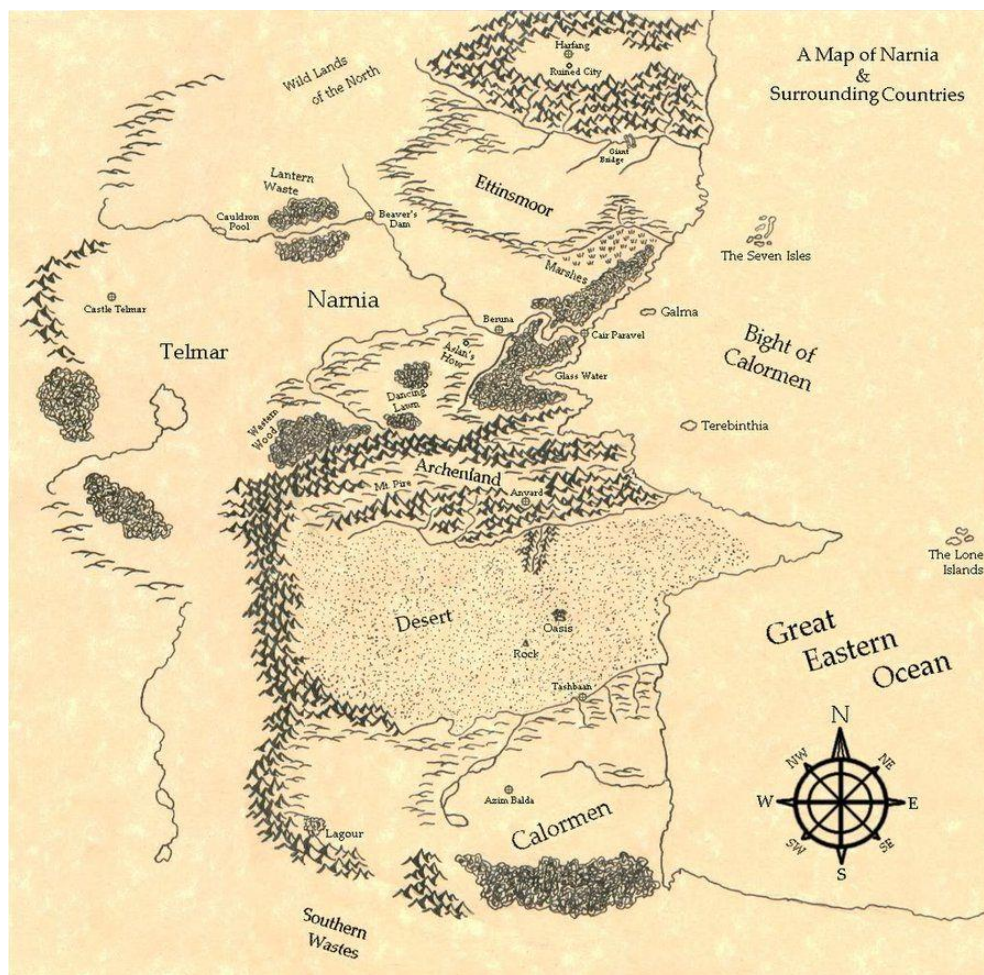
U početku pisac nije imao ideju kako započeti priču, no u svojem djelu *On Stories: And Other Essays on Literature* (1982) navodi kako je sanjao lavove te se lik lava idealno uklapao u cijelu priču. Na osnovi tog lika uspio je napisati ostalih šest dijelova jednog od najpopularnijih serijala. Kada je imao četrdeset godina, uspio je napisati jedno poglavlje knjige inspiriran djecom koja su prisilno bila evakuirana iz Londona i veoma ugodno primljena i prihvaćena u Lewisovom domu za vrijeme Drugog svjetskog rata 1939. godine te je ostatak knjige pisao sve do 1949. godine (Lewis, 2005).

**Slika 2: Lewisova vizija, ilustratorica: Pauline Baynes**



### 3.3. Zemljovid Narnije

Slika 3: Zemljovid Narnije



Narnija je velika kopnena površina okružena oceanom koja se sastoji od četiri kraljevstva: Narnije, Rubne Zemlje, Telmara i Kalormena. Cijuciks ili Reepicheep opisuje u *Princu Kaspijanu* kako je Narnija ravna ploča nakon koje slijedi Aslanovo Kraljevstvo koje se ne nalazi ni na jednoj karti; ocean koji okružuje cijelu Narniju na kraju ploče pada u vodopadima, a dna možda niti nema (Lewis, 2002). Kraljevstvo Narnije proteže se sve od ulične svjetiljke pa do glavnog grada Cair Paravel koji se nalazi na istoku države uz Istočni ocean. Njemu također pripada i mnoštvo otoka od Galme do Terebinthije. Na samome sjeveru Narnije nalaze se Divlje Zemlje, Harfang, Ettinsmoor i Lantern Waste. Zapadno od Narnije iza Zapadnih planina izgrađen je Telmar, a južno se nalazi Rubna Zemlja. Rubna Zemlja je brdovita država kroz koju na jugu prolazi vijugava rijeka. Polazeći prema jugu preko Velike pustinje dolazimo

do države Kalormen čiji su ljudi tamnoputi i štiju boga imena Tash. Idući južnije od Rubne Zemlje na karti uočavamo Veliku Pustinju nakon koje je izgrađeno kraljevstvo Kalormen. Također postoji i Podzemlje koje se nalazi ispod same Narnije, točnije ispod Divljih Zemalja pod vodstvom zmije Kraljice Podzemlja. Ispod podzemlja nalazi se Bism u kojemu su nastanjeni patuljci ili gnomi (Beahm, 2005).

S obzirom na to da je Narnija poseban univerzum, ona ima i svoje zvijezde te svoju prirodu. Zvijezde koje se spominju u knjigama su Alambil, Tarva i Spearhead koje pripadaju velikim zvijezdama poput Čekića, Broda i Leoparda, a nakon što ostare, ugase se i pretvore u čovjeka koji nastavlja svoj život na otocima poput Koriakina i Ramandua (Sibley i Baynes, 1990).

Prema Lewisovim opisima prirode može se zaključiti kako je ona uistinu raskošna. Livade bogate raznim biljkama, mnogo brežuljaka i planina, šume koje se prostiru te u kojima živi mnoštvo životinja, brojne rijeke s vodopadima koje su veoma čiste i pitke te valoviti ocean na kojemu se nalaze otoci. Lewis je dio svojega života proveo u Engleskoj te se može vidjeti utjecaj engleskih krajolika na stvoreni krajolik Narnije čija je priroda prepuna zelenila, planina i šuma. Na sjeveru Narnije nalazi se oskudnija priroda jer je sjever bio poznat po Bijeloj Vještici koja je unijela nesklad u prirodu te zaustavila rast svih biljaka i time onemogućila normalan život svim životinjama. Također, u Divljim Zemljama nalaze se brojne ruševine na mjestima gdje su nekoć živjeli divovi. S obzirom na to da je Lewis volio mitologije, ovakav hladan i opustošen krajolik te divove i vještice vežemo za nordijsku mitologiju (Beahm, 2005). Narniju su naseljavali brojni stanovnici. Stari Narnijci su bili nadnaravna bića koja se danas mogu pronaći u brojnim mitologijama. Uz njih živjele su i životinje koje govore i životinje koje nisu imale mogućnost govora. Za vrijeme vladavine Novih Narnijaca, Stari su bili primorani sakriti svoje ljudske sposobnosti te se povući duboko u šumu kako bi donekle uspjeli živjeti normalnim životom. Novi Narnijci su zapravo bili Telmarinci koji su naselili Narniju za vrijeme vladavine dinastije Kaspijana pa sve do Miraza. Kaspijan X. je ponovno osigurao Starim Narnijcima da se vrate u krajeve u kojima su nekoć davno živjeli te da slobodno koriste svoje ljudske sposobnosti. Stanovnici Rubne Zemlje su narod koji je živio sjeverno od Kraljevstva Narnije te su bili poznati po svojem šarolikom krajoliku. Otkako se zna za njih, održavaju se prijateljski odnosi između ta dva kraljevstva. Južno od Narnije žive Kalormenci, narod

koji štuje boga Tasha te podržava tiraniju. Kalormenci su neprijatelji Narnije. Oni žive veoma hedonističkim načinom života, veoma su imućni, a za njih rade robovi. Povijest Narnije je izuzetno mirna osim kada je zla Vještica dovela vječnu zimu i kada su Kalormenci napravili invaziju na sjeveru (Beahm, 2005).

### 3.4. Redoslijed čitanja i vrijeme radnje

S obzirom na viziju fauna u šumi, i Lewis je svoju sedmologiju započeo prvom izdanom fantastičnom pričom *Lav, Vještica i ormar* 1950. godine. Vrijeme radnje u priči odnosi se na Englesku 1940-ih godina dok se u Narniji vrijeme odnosi od 1000.-1015. godine (Beahm, 2005).

Druga izdana fantastična priča iz ciklusa, *Princ Kaspijan*, izdana je 1951. godine. Radnja u priči odvija se u Engleskoj 1941. godine dok je u Narniji vrijeme prošlo čak za 1303 godine iz čega se može zaključiti kako je godina dana na Zemlji jednaka 1303 godine u Narniji. Kada su se djeca Pevensie po drugi put vratila u Narniju, prevladavala je 2303. godina. Može se uočiti kako vrijeme u Narniji mnogo brže prolazi negoli vrijeme u stvarnom svijetu također uz pomoć činjenice da je Lucy prvi puta ušla u ormar i provela u Narniji cijelo poslijepodne, a kada se vratila natrag u kuću primijetila je da je protekla tek koja minuta. No bez obzira na navedenu činjenicu, u priči *Plovidba broda Zorogaza* Lewis je objasnio kako funkcionira vrijeme u Narniji: „Narnijsko vrijeme protječe drugačije od našega. Ako provedete i stotinu godina u Narniji, vratit ćete se u naš svijet u isti dan i sat u kojemu ste otišli. A onda, ako se nakon tjedan dana provedenih ovdje opet vratite u Narniju, možda otkrijete da je prošlo tisuću narnijskih godina, ili samo jedan dan, ili nimalo vremena uopće. Sve to ne možete znati dok ne stignete onamo.” (Lewis, 2003: 16).

Treća fantastična priča *Plovidba broda Zorogaza* izdana je 1952. godine. Radnja u priči odvija se ljeti u Engleskoj 1942. godine dok se radnja u Narniji odvija 2306. godine sve do 2307. godine. Može se zamijetiti kako nisu prošle 1303 godine, nego samo 3 godine od prošlog dolaska.

Četvrta fantastična priča, *Srebrni stolac*, izdana je 1953. godine. Vrijeme radnje u priči odnosi se na jesen u Engleskoj 1942. godine dok se radnja u Narniji odvija 2356.

godine. U samome djelu više ne sudjeluju braća i sestre Pevensie, nego jedino njihov bratić Eustace.

Peta fantastična priča *Konj i njegov dječak* izdana je 1954. godine. Radnja u priči odvija se 1940. godine dok se u Narniji odvija 1014. godine za vrijeme kada su braća i sestre Pevensie prvi put boravili u Narniji, tj. godinu dana prije negoli su se vratili natrag u Englesku, međutim radnja nije usmjerena na njih. Može se zamijetiti kako je ova fantastična priča prema godinama u Narniji trebala biti izdana odmah nakon *Lava, Vještice i ormara*.

Šesta fantastična priča *Čarobnjakov nećak* izdana je 1955. godine. Radnja u priči odvija se u Engleskoj 1900-ih godina dok je u Narniji tek prva godina njezina nastanka. Prema tome, ova bi fantastična priča trebala biti izdana prva jer govori o samom osnutku Narnije i zloj Vještici, a nakon njega bi trebao uslijediti *Lav, Vještica i ormar*.

Posljednja fantastična priča iz sedmologije, *Posljednja bitka*, izdana je 1956. godine. Vrijeme radnje u priči odnosi se na Englesku 1949. godine dok je u Narniji 2555. godina. Posljednjom pričom završava i samo postojanje zamišljene zemlje Narnije.

**Tablica 2: Redosljed čitanja prema izdanjima**

<i>Kronike iz Narnije</i>	Izdanje	Godine u Engleskoj	Godine u Narniji
<i>Lav, Vještica i ormar</i>	1950.	1940.	1000.-1014.
<i>Princ Kaspijan</i>	1951.	1941.	2303.
<i>Plovidba broda Zorogaza</i>	1952.	Ljeto 1942.	2306.-2307.
<i>Srebrni stolac</i>	1953.	Jesen 1942.	2365.

<i>Konj i njegov dječak</i>	1954.	1940.	1014.
<i>Čarobnjakov nećak</i>	1955.	1900.	1.
<i>Posljednja bitka</i>	1956.	1949.	2555.

**Tablica 3: Redosljed čitanja prema godinama u Narniji**

<i>Kronike iz Narnije</i>	<i>Izdanje</i>	<i>Godine u Engleskoj</i>	<i>Godine u Narniji</i>
<i>Čarobnjakov nećak</i>	1955.	1900.	1.
<i>Lav, Vještica i ormar</i>	1950.	1940.	1000. – 1014.
<i>Konj i njegov dječak</i>	1954.	1940.	1014.
<i>Princ Kaspijan</i>	1951.	1941.	2303.
<i>Plovidba broda Zorogaza</i>	1952.	Ljeto 1942.	2306. – 2307.
<i>Srebrni stolac</i>	1953.	Jesen 1942.	2365.
<i>Posljednja bitka</i>	1956.	1949.	2555.

O redosljedu čitanja navedenih knjiga kritičari kao i publika često diskutiraju, ali ono svakako ovisi o pojedincu. Činjenica da je sam autor Lewis mogao kronološki



odrediti redosljed čitanja knjiga, a nije, samo dodatno govori kako sve ovisi o samome pojedincu. Paul Ford u svome djelu *Companion to Narnia* (2005) izjavljuje kako samu magiju i mističnost Narnije bolje dočarava *Lav, Vještica i ormar* negoli *Čarobnjakov nećak* zbog ulaska u drugi svijet u kojemu postoje mitološka bića i životinje koje govore te je iz tog razloga bolje čitati prema datumima izdavanja fantastičnih priča.

### 3.4.1. *Lav, Vještica i ormar*

Ova fantastična priča jedna je od najpoznatijih te najprodavanijih priča u cijeloj sedmologiji. Sastoji se od sedamnaest poglavlja i izdana je 1950. godine. S obzirom na kronološki redosljed čitanja od nastanka Narnije pa sve do njezina svršetka, čita se druga po redu. Narnija je fantastična zemlja u kojoj vlada Aslan, lav koji govori, ima sposobnost razmišljanja i slušanja te se koristi magijom kako bi održao red u čitavom kraljevstvu. Lewis se koristio grčko-rimskom mitologijom, ali i motivima iz irskih i engleskih bajki. Kroz cijelu priču se provlače motivi iz kršćanske mitologije kojima je Lewis pokušao prikazati kršćansku vjeru kojoj se i sam okrenuo nakon mnogo godina ateizma. Također, može se primijetiti kako je ova fantastična priča refleksija na Lewisov život u mladim danima. Kao dijete je zbog rata bio primoran napustiti svoj pravi dom i doći živjeti na selo. Knjiga je posvećena Lewisovom kumčetu Lucy (Beahm, 2005):

„Za Lucy Barfield

Draga moja Lucy,

ovu sam priču napisao za tebe, no kada sam počinjao, nisam bio svjestan da djevojčice rastu brže nego knjige. Posljedica toga je da si već prestara za bajke, a kad knjiga bude otisnuta i uvezana, bit ćeš još starija. No jednoga ćeš dana biti dovoljno stara da opet počneš čitati bajke. Onda možeš uzeti ovu knjigu s neke visoke police, oprušiti je i reći mi što misliš o njoj. Ja ću vjerojatno biti suviše gluh da bi te čuo i suviše star da bih razumio ijednu riječ koju budeš rekla, no bit ću još uvijek

tvoj odani kum

C. S. Lewis”

(Lewis, 2002: 5)

Za vrijeme Drugog svjetskog rata braća i sestre Pevensie, točnije Peter, Susan, Edmund i Lucy, poslani su iz Londona u selo kod doktora Kirkea kako bi tamo bili sigurni dok se situacija u Londonu ne smiri. Tijekom svoga boravka u kući odlučili su istražiti okolinu u kojoj se nalaze pa tako i same prostorije velike kuće. Lucy je tako pronašla sobu u kojoj se nalazio stari ormar. Do ovog dijela priče prikazani su glavni likovi djece koja žive normalnim životom u realnome svijetu koji je poznat svima, što je jedan od elemenata fantastične priče. Nakon ovoga dijela slijedi poznata prekretnica u fantastičnim pričama, a označava onaj ključan prijelaz iz realnog u irealan svijet odnosno pojavljuje se element dvodimenzionalnosti. Kada je Lucy ušla u ormar, otkrila je kako se ondje nalazi velika snježna šuma odnosno potpuno drugačiji svijet spram onoga u kojemu je do sada živjela. Ondje je upoznala fauna Tumnusa koji joj je ispričovijedao sve što treba znati o Narniji te ju je upozorio na Bijelu Vješticu. Likovi koji se javljaju u ovoj priči pripadaju brojnim mitologijama te u realnom svijetu ne postoje. Lewis ih je uveo kako bi stvorio originalan svijet koji je sličan realnom svijetu, ali u pojedinim pojavama ili događajima odskače od stvarnosti. Kada se Lucy vratila kući, nitko joj nije vjerovao kako je pronašla cijeli novi svijet unutar ormara sve dok zajedno nisu ušli u njega. Edmund, kojeg je začarala Bijela Vještica, biva zarobljen, a ostali pokušavaju pronaći Aslana kako bi im pomogao spasiti Edmunda. Aslan kao stvoritelj i jedini kralj svega živoga, pomogne osloboditi Edmunda, ali biva ubijen, no ponovno uskrsne te se pridruži bitci u borbi protiv Bijele Vještice. Upravo on ubije Vješticu, a djecu proglasi kraljevima i kraljicama Narnije. Uočljivo je kako je kroz cijelu priču prisutna borba dobra i zla odnosno Aslana, koji je oličenje dobrote, i Bijele Vještice, koja je oličenje zla i također jedan od važnijih elemenata fantastične priče. Djeca su vladala Narnijom petnaest godina sve dok jednom prilikom nisu naišli na prolaz kojim su i ušli u Narniju. Prošavši kroz prolaz vraćaju se natrag u kuću doktora Kirkea te primijete kako su ponovno djeca. Svoje dogodovštine ispričovijedaju doktoru s nestrpljenjem kada će ponovno ući u tu prekrasnu začaranu zemlju.

### 3.4.2. *Princ Kaspijan*

Ova fantastična priča je druga izdana priča u serijalu *Kronike iz Narnije*. Izdana je 1951. godine i sastoji se od petnaest poglavlja, a originalan naziv ove priče jest *Princ Kaspijan i povratak u Narniju*. Prema redoslijedu čitanja od nastanka Narnije, čita se četvrta po redu. Prije nje su *Čarobnjakov nećak; Lav, Vještica i ormar* i *Konj i njegov dječak*. U ovoj fantastičnoj priči Lewis opisuje ponovni povratak djece u Narniju nakon 1300 narnijskih godina dok je u stvarnom svijetu prošlo tek godinu dana. Djeca Pevensie zajedno s princem Kaspijanom proživljavaju brojne zgone i nezgone te se ponovno bore za oslobađanje Narnije, ali ovaj put od zlih Telmarinaca te se trude ponovno uvesti sklad između Starih Narnijaca i ljudi. I ovdje se mogu uočiti brojna mitološka bića koja je Lewis uvrstio u priču te bez kojih ova priča vjerojatno ne bi bila toliko misteriozna i zanimljiva. Priča je posvećena Mary Clare Harward, kćeri njegovog prijatelja i liječnika Humphreya Harwarda koji je zajedno s Lewisom sudjelovao u *Tintašima* (Sibley, 1990).

Priča započinje prisjećanjem djece Pevensie i njihovih pustolovina u Narniji. Sada se nalaze na željezničkom kolodvoru i čekaju vlak, no ubrzo osjete nekakvo povlačenje te se za nekoliko sekundi nađu u Narniji. Ponovno se javlja element fantastičnosti u kojemu su djeca iz stvarnoga svijeta doslovno uskočila u irealan svijet Narnije. Radosni što su se ponovno vratili, odlučili su malo istražiti gdje se točno nalaze te pronaći hranu i prenoćište. Ubrzo su naišli na ruševine i shvatili kako je ruševina ustvari dvorac Cair Paravel. U netaknutoj riznici pronašli su svoje darove koje im je poklonio Djed Božićnjak osim Susaninog roga te su se zaputili u šumu u kojoj su spasili patuljka Dobrišu. Patuljak im je ispričao što se dogodilo u Narniji otkako ih nije bilo. Narnijom su zavladaali Telmarinci, a kralj Miraz je na tronu sve dok Kaspijan ne bude dovoljno odrastao da preuzme tron. Kaspijanov učitelj Kornelius, koji je napola patuljak, a napola čovjek, tijekom godina ga je učio o Narniji i njezinim tajnama pripremajući ga za otkrivanje istine i potičući ga da ponovno Narnijci dijele zemlju s ljudima, a ne da se moraju skrivati u šumi te se praviti kao da su divlji. Ponovno se javljaju likovi iz raznih mitologija koji svojom pojavom daju dozu mističnosti i odlično se uklapaju u priču. Glavni likovi su ponovno djeca koja su nakon određenog vremenskog razdoblja stupila u irealan svijet te se tako ponovno prikazuje element

dvodimenzionalnosti. Kaspijan je pobjegao u šumu te je objasnio svoju situaciju Narnijcima koji mu odluče pomoći pronaći ostale kako bi skupio vojsku i smaknuo kralja Miraza s trona te uspostavio mir između Narnijaca i ljudi. Tu se nastavlja priča s djecom Pevensie i njihovim putovanjem do Kaspijana i Narnijaca. Putem su pratili Aslana, kojeg je jedino mogla vidjeti Lucy, ali nitko od ostalih joj nije vjerovao sve dok nisu naišli na Aslanov dvorac. U međuvremenu je Aslan probudio sve Narnijce i poslao ih u pomoć djeci Pevensie te princu Kaspijanu. Pobjedu su dobrano proslavili, a Kaspijan je postao kraljem Narnije. Kao element fantastične priče javlja se borba dobra i zla, ali ovaj puta između Telmarinaca i Narnijaca. Na kraju priče je Aslan stvorio prolaz kroz kojega se prolazi u drugi svijet. Braća i sestre Pevensie su se pozdravili s prijateljima, a Aslan je napomenuo kako se Peter i Susan više neće moći vratiti u Narniju jer su naučili sve što su trebali znati iz tog svijeta. Djeca su prošla kroz nevidljivi prolaz te se ponovno našla na željezničkom kolodvoru taman kada je stigao njihov dugo očekivani vlak. Uočljiv je još jedan element fantastičnosti, a to je napuštanje irealnog svijeta te odlazak u stvarnost (Lewis, 2002).

### **3.4.3. Plovidba broda Zorogaza**

Lewisova treća izdana fantastična priča *Plovidba broda Zorogaza* objavljena je 1952. godine. Prema redoslijedu čitanja s obzirom na nastanak Narnije čita se peta po redu. Ova fantastična priča obiluje brojnim opisima prirode, a radnja se odvija na brodu Zorogazu. Ovaj put ne sudjeluju Susan i Peter Pevensie zato što više nisu djeca, već odrasli, a pustolovine u Narniji će doživljavati Edmund i Lucy te će im se pridružiti i njihov bratić Eustace. Eustace će se javljati i u drugim pričama te će biti član Sedam Prijatelja Narnije. Od samoga početka pa sve do kraja može se uočiti detaljna izgradnja likova poput Eustacea i Lucy na kojoj se može uočiti kako se sve odraslije ponaša. Također se može uočiti kako u priči ne postoji nijedan negativac osim trgovaca robljem koji su ubrzo otkriveni i pobijeđeni te je radnja priče uistinu avanturističkog karaktera. Likovi će prolaziti kroz brojne kušnje i prepreke kako bi pronašli sedam izgubljenih lordova Narnije. Prva izdana priča *Lav, Vještica i ormar* posvećena je njegovom kumčetu Lucy, a ova priča je posvećena njezinom polubratu Geoffreyu (Sibley, 1990).

Priča započinje upoznavanjem Eustacea Scrubba, rođaka djece Pevensie koji je bio poprilično iritantno dijete. Otac i majka Pevensie morali su na put u Ameriku, no zbog financijskog stanja mogli su povesti samo jedno dijete te su povelili Susan. Peter je ostao kod profesora Kirkea kako bi učio za važan ispit uz njegovu pomoć, a Edmund i Lucy su stoga morali kod rođaka Scrubba. U trenutcima kada su bili nasamo, rado su razgovarali o svojim dogodovštinama u Narniji. U sobi se nalazila slika na kojoj je nacrtan brod koji plovi nemirnim morem nalik na narnijski brod. U tom ih je trenutku posjetio rođak Eustace te im se narugao. Slika se odjednom počela uistinu kretati te su se u jednom trenutku našli u Narniji, a brod koji je plovio na slici bio je brod Zorogaz kralja Kaspijana. Ponovno se uočava nagli prelazak iz realnoga svijeta u irealan svijet što je jedna od karakteristika fantastičnih priča. Prikazana je dvodimenzionalnost s glavnim likovima djece koja dolaze natrag u Narniju nakon određenog vremenskog perioda. Nakon što su se pozdravili s Kaspijanom i ostalim članovima posade među kojima je bio i miš Cijuciks, kralj im je ispričao kako je u potrazi za izgubljenim lordovima koje je Miraz poslao da istraže istočne krajeve koji još nisu ucrtani u karti te se nikada nisu vratili. Na prvom otoku ih opkole trgovci robom, a Kaspijana kupi jedan od izgubljenih lordova imena Bern. Zaputivši se natrag u potragu, naiđu na drugi otok na kojemu su tražili potrebne zalihe za svoj brod koji je bio oštećen olujom. Eustace koji nije želio raditi zbog svoje se neposlušnosti pretvori u zmaja nakon što je stavio narukvicu lorda Oktezijana. Tada je shvatio kakva je osoba bio te se karakterno veoma promijenio, a Aslan ga ponovno pretvori u dječaka. Putem su se borili i protiv morske zmije te ih je u kušnju dovelo jezero koje sve pretvara u zlato. U njemu su pronašli pozlaćenog lorda Restimara koji nije odolio iskušenju te je upao u jezero. Nailaze i na otok Blunopoda, patuljaka s jednom nogom koji su začarani nevidljivom čarolijom, no Lucy ih oslobodi te čarolije i upozna dobrog čarobnjaka koji ih usmjere do željenog otoka. Uočljivi su brojni likovi koji u irealnom svijetu žive u skladu s prirodom te u stvarnome svijetu ne postoje što je također jedan od elemenata fantastičnosti. Također ovdje nije uočljiva konkretna borba dobra i zla nego je prikazana kroz brojne sitne avanture koje su ih pratile putujući s otoka na otok. Na Mračnom otoku spase lorda Rhoopa, a na otoku Zvijezde upoznaju palu zvijezdu Ramadua koji im govori kako će spasiti preostala tri lorda ako otplove do Aslanove zemlje i tamo ostave jednoga člana posade – u ovom slučaju će to biti miš Cijuciks.

Na kraju Aslan pošalje djecu kući s činjenicom da se Lucy i Edmund nikada više neće vratiti, no Eustace će još uvijek imati priliku bolje upoznati Narniju. Ponovno se na kraju priče javlja element u kojemu likovi na neobičan način napuštaju irealan svijet te se vraćaju u stvarnost (Lewis, 2003).

#### **3.4.4. *Srebrni stolac***

*Srebrni stolac* je četvrta fantastična priča, izdana 1953.godine. U ovoj se priči više ne pojavljuju djeca Pevensie kako je Aslan i objasnio na kraju treće izdane fantastične priče, no njihovo mjesto sada zauzimaju novi likovi. Priča se sastoji od šesnaest poglavlja te su ovoga puta glavni likovi Eustace Scrubb i njegova prijateljica Jill Pole. Vraćaju se u Narniju kako bi pronašli Kaspijanovog sina, a cijelim putem ih čuva Aslan. Eustace sada pun znatiželje i entuzijazma otkriva čari Narnije koje do sada nije imao priliku otkriti, a u tome mu pomaže njegova prijateljica Jill koja do sada nikada nije čula za Narniju (Sibley, 1990).

Radnja započinje maltretiranjem malene Jill od strane njezinih vršnjakinja, a Eustacea ju pokušava utješiti pripovijedajući joj svoje narnijske pustolovine. On je silno želio natrag u Narniju pa im se ukazala prilika. Bježeći od nasilnika, sakriju se iza vrata koja ih direktno odvedu u Narniju. I u ovoj je priči uočljiv nagli prelazak iz realnog u irealan svijet pomoću kojega se prikazuje element dvodimenzionalnosti. Oni se nađu na livadi, a Jill se odluči praviti važna i popne se na liticu, a Eustace koji ju želi povući natrag da ne padne u provaliju, sklizne niz liticu, no Aslan ga spasi i odvede u Narniju. Aslan zada Jill zadatak da pronađe Eustacea i da zajedno krenu u potragu za nestalim sinom kralja Kaspijana X. imena Rilijan. Naglasio im je da dobro prate znakove koje im on šalje te da se putem ne daju omesti. Glavni likovi su ponovno djeca koja su dobila zadatak u irealnome svijetu. Sreli su princa Kaspijana te se smjestili u Cair Paravelu i sudjelovali su u parlamentu u kojemu su saznali da je Rilijan nestao prije deset godina tražeći zelenu zmiju koja mu je usmrtila majku. Djeca se zapute na sjever Narnije gdje upoznaju Puddlegluma koji im postaje vodič do zemlje nježnih divova. Putem također sretnu Gospođu Zelenog Kirtlea, koja se još nazivala i Kraljica podzemlja ili Smaragdna Vještica, te ih navede da otputuju do dvorca Harfanga u kojemu bi bili dobrodošli te su to i učinili iako je Puddleglum bio protiv

takvog putovanja. Djeca su ubrzo shvatila kako su oni večera za nježne divove te se sakriju u spilju ispod Harfanga koja je ustvari ulaz u podzemlje. Uočljivo je kako se ponovno javljaju mitološki likovi koji ovu fantastičnu priču čine dodatno zanimljivom. Ondje su pronašli čovjeka vezanog za srebrni stolac koji im je rekao kako mora biti vezan jer će u suprotnome postati ogromna zelena zmija koja ubija sve što joj je na putu. Djeca su shvatila kako je taj čovjek ustvari Rilijan te ga odvežu u ime Aslana i unište srebrni stolac koji je nosio duboku čaroliju kojom je on bio začaran. Za to se vrijeme Vještica vrati natrag u podzemlje i pretvori se u ogromnu zelenu zmiju te ju Rilijan, Puddlelum i Eustace ubiju. Kao i u svakoj fantastičnoj priči, tako se i u ovoj javlja borba dobra i zla gdje dobro na kraju pobijedi. Kaspijan i Rilijan se napokon sretnu, ali u skorije vrijeme Kaspijan umire i Rilijan postaje kralj Narnije. Aslan čestita Jill i Eustaceu na uspješno obavljenom zadatku i oživi Kaspijana svojom krvlju kako bi mu se pridružio u njegovom kraljevstvu. Kaspijan otprati djecu do njihovog svijeta, a Aslan im obeća povratak u njegovo kraljevstvo. Na kraju se ponovno realni likovi vraćaju u realan svijet, a njihov povratak u irealan postaje upitan (Lewis, 2003).

#### **3.4.5. *Konj i njegov dječak***

Fantastična priča *Konj i njegov dječak* izdana je kao peta priča iz ciklusa *Kronike iz Narnije*, 1954. godine. Sastoji se od petnaest poglavlja u kojima se radnja odvija među stanovnicima Narnije i okolnih zemalja s kojima nismo do sada imali mnogo doticaja. Glavni likovi su stanovnici okolnih zemalja, a među njima su i dva konja koja govore te Aslan. Osim njih javljaju se i Edmund te Susan jer se radnja odvija za vrijeme njihove vladavine. Prema tome se može zaključiti kako je ova priča ustvari nastavak priče *Lav, Vještica i ormar*. Lewis je ovom pričom pokušao prikazati kako svaki čovjek traži svoju sudbinu svojim sposobnostima i darovima koji su mu na raspolaganju. U ovoj priči može se stvoriti podosta poveznica s elementima iz kršćanske mitologije prateći konje Jihija i Hvin te dvoje djece, Shastu i Aravis koji su pokušavši pobjeći iz zemalja u kojima žive prošli mnogo dogodovština. Lewis je ovu priču posvetio svojim posvojenim sinovima Davidu i Douglasu Greshamu (Sibley, 1990).

Djelo započinje pričom o Shasti, siromašnom dječaku koji je živio s ribarom Areeshom. Ribara je jedne večeri posjetio stranac koji je svojim izgledom nalikovao na kalormenskog plemića. Stranac iz plemićke obitelji Tarkaan odlučio je kupiti Shastu, no Shasta odluči pobjeći na njegovom konju Jihiju. Jihij se tada oglasi i spomene Narniju te oni zajedno pobjegnu. Putem susretnu Aravis i njezinog konja Hvin koji također bježe izvan grada jer je Aravis obećana velikom viziru Ahoshti od Kalormena. Prva stanica kroz koju su prošli bio je grad Tashbaan, glavni grad Kalormena. Aravis susretne svoju prijateljicu koja ju uvede u dvorac, a Shastu su Edmund i Susan zamijenili za Korina, princa Rubne Zemlje koji je s njima bio u posjeti kraljevom sinu Rabadashu. Rabadash je želio oženiti kraljicu Susan, no ona se protivila tom braku. Aravis je u međuvremenu načula kako Tisroc odobrava Rabadashev napad na Rubnu Zemlju kako bi oteo kraljicu Susan dok se kralj Peter bori protiv divova na sjeveru Narnije. Nakon što su se svi ponovno susreli, pohite prema Rubnoj Zemlji kako bi obavijestili kralja o napadu koji planiraju Kalormenci. Putem ih stane goniti lav kojemu se Shasta hrabro suprotstavio kako bi spasio Hvin i Aravis. Dok se borio protiv lava, svi su se sakrili kod velikog zida iza kojega je bio dom jednoga starca. Shasta se uputi do kralja te mu objasni što se dogodilo u Tashbaanu te kralj pripremi vojsku za napad. Shasta je odjahao i do Narnije te na vrijeme obavijestio Lucy i Edmunda. Kada su Kalormenci stigli do grada Anvarda u Rubnoj Zemlji, vojska ih je već spremno čekala. Edmund i Lucy su pobijedili Rabadasha te ga zatvorili. Rabadash je vrijeđao Aslana pa ga je on pretvorio u magarca i njegova ga je kletva pratila do kraja života. Kralj Lune je prepoznao Shastu kao otetog sina Kora, Korinova blizanca za kojeg legenda kaže kako će se vratiti te spasiti Rubnu Zemlju. Aravis i Shasta su se vjenčali te dobili sina koji je bio jedan od najpoznatijih vladara Rubne Zemlje (Lewis, 2002). U ovoj priči ne postoji element dvodimenzionalnosti kao u prethodnima, nego se radnja odvija u Narniji, nama dobro poznatom irealnom svijetu. Unatoč tome, djeca su i dalje glavni likovi odnosno glavni likovi su bića koja su poznata i žive i u stvarnome svijetu. Također je uočljiva borba dobra i zla koja je jedan od elemenata fantastičnih priča. Lewis je ovom pričom iskočio od očekivanoga unutar ovoga serijala.



### 3.4.6. *Čarobnjakov nećak*

Fantastična priča *Čarobnjakov nećak* je šesta izdana priča u ciklusu *Kronike iz Narnije*. Ona je izdana 1955. godine, a njezina posebnost leži u činjenici da pratimo pustolovinu Digoryja i Polly u pronalasku novih svjetova za koje nitko ne zna da postoje. Oni su ti koji su probudili Vješticu Jadis te pratili stvaranje Narnije od velebnog lava Aslana. Ova priča bi se prema kronološkom redu trebala čitati prva iako su se među Lewisovom publikom stvorila dva stajališta o tome treba li se čitati prema redoslijedu izdavanja knjiga ili pak prema kronološkom redoslijedu stvaranja Narnije. Priča se sastoji od petnaest poglavlja u kojima se mogu pronaći brojni likovi iz raznih mitologija te simbolika koju usko vežemo za kršćanstvo te njegovu mitologiju (Sibley, 1990).

Priča započinje upoznavanjem dječaka Digoryja i djevojčice Polly koji su se jednoga dana igrali u svojoj kući u Londonu. U uredu je Ujak Andrew nagovorio Polly da dotakne prsten koji je napravio te je Polly odjednom nestala. Digory je uzeo prsten te je krenuo za njom. Prstenovi su ih odveli u uspavanu šumu na čijem tlu su ležala brojna jezera. Svako jezero je vodilo u određeni svijet te se može reći kako je šuma ustvari portal između svjetova. U ovom se dijelu zamjećuje element fantastičnosti u kojemu djeca ulaze iz realnog u irealan svijet te se javlja element dvodimenzionalnosti. Polly i Digory su uskočili u jedno od jezera i našli se u napuštenom gradiću Charnu. Istražujući Charn, pronašli su dvorac u kojemu su bile statue bivših kraljeva i kraljica Charna. Istražujući dalje pronašli su ogromno zvono s čekićem. Digory je udario čekićem u zvono te je napravio veliku pogrešku za čitav svijet. Zvonjavom se probudila posljednja kraljica Jadis koja je pobila sva živa stvorenja jer je gubila u bitci. Shvativši da su učinili veliko zlo, Digory i Polly odluče pobjeći natrag u London pomoću prstenja, no Jadis uspije pobjeći zajedno s njima te se nađe u Londonu, odnosno u kući Digoryjeva ujaka. Ondje je Jadis zapovijedala Andrewu te su na ulici, zajedno s kočijom koju je vozio konj Jagoda i vozač Frank, napravili ogromnu pomutnju. Po povratku u čarobni svijet prisustvovali su stvaranju Narnije. Jadis je pobjegla od Aslana, a on je prozvao Digoryja za buđenje zle Jadis. Digoryju je bilo žao i pitao je Aslana postoji li ikakav način da pomognu njegovoj bolesnoj majci. Aslan je rekao da to može jedino pomoću jabuke iz čarobnog vrta koju prvo mora

donijeti njemu. Digory je učinio ono što mu je Aslan rekao te je odletio u čarobni vrt, a ondje ga je Jadis pokušala uvjeriti kako je jabuka dovoljna da ozdravi njegovu majku jer je njoj dala besmrtnost. Digory nije podlijegao njezinim lažima, nego se vratio i donio jabuku lavu Aslanu. Ovdje nije prisutna klasična borba dobra i zla, nego se ona odvijala unutar Digoryja koji je na kraju donio pravilnu odluku. Na mjestu gdje su ju posadili niknulo je stablo s plodovima te je Aslan odobrio Digoryju da ubere jedan plod te ga dá svojoj majci. Ubrzo su se vratili u London, a njegova je majka ozdravila. Djeca su se ponovno vratila iz irealnoga u realni svijet te su nastavila sa svojim životima. Frank i njegova žena koju je Aslan doveo u Narniju postali su prvi vladari Narnije. Od sjemena jabuke koju je pojela Digoryjeva majka posađeno je drvo od kojega su stvorili ormar koji će se kasnije pojaviti kod profesora Kirkea u fantastičnoj priči *Lav, Vještica i ormar*. Na kraju se ponovno javlja element fantastičnosti u kojemu se djeca vraćaju natrag u realan svijet (Lewis, 2001).

### **3.4.7. Posljednja bitka**

Fantastična priča *Posljednja bitka* je ujedno i zadnje izdana priča u ovom ciklusu. Izdana je 1956. godine, a sastoji se od šesnaest poglavlja u kojima pronalazimo mnoštvo dogodovština. Radnja se odvija dvjesto godina nakon što su Eustace i Jill posljednji put posjetili Narniju, a oni se pojavljuju tek u samom središtu priče. Na početku se susrećemo s lažnim Aslanom te tenzijama koje on stvara između Narnijaca i Kalormenaca. Priča završava svršetkom stare Narnije i ulaskom u Aslanovo kraljevstvo. Ova je priča prepuna alegorija na kršćanstvo i pripadajuću joj mitologiju uz ponovno sve mitološke likove koje smo susretali u prethodnim fantastičnim pričama. Velika završnica je u mnogima pobudila osjećaj tuge zbog završetka velikog serijala poznatog engleskog pisca C. S. Lewisa (Sibley, 1990).

Djelo započinje pričom o majmunu Triku koji je živio na sjeveru Narnije te je imao opake planove. Nagovorio je maloumnog magarca Smetenka da se preruši u Aslana noseći lavlju kožu kako bi nagovorili čim više Narnijaca da se pridruže Kalormencima. Roonwit je upozorio sadašnjeg kralja Tirijana o opasnosti koja dolazi u Narniju te je naredio kentauru da skupi vojsku kako bi bili spremni na ono najgore. U međuvremenu kralj Tirijan shvati kako je majmun Trik pomno skovao plan te ga optuži za laž nakon

što je majmun rekao kako su Aslan i Tash ustvari isti bog. Tirijan biva vezan za stablo, a sažalilo mu se nekoliko Narnijaca koji su mu samo pomogli da se okrijepi jer su se bojali Aslana. U međuvremenu se bog Tash pojavio u Narniji pozvan od strane Trika i Rishe. Nakon što je Tirijan dozvao stvarnoga Aslana, imao je viziju o sedam prijatelja Narnije. Ti su prijatelji bili Peter, Edmund, Lucy, Eustace, Jill, Digory i Polly. Nakon nekoliko trenutaka su se Eustace i Jill pojavili u Narniji te oslobodili kralja Tirijana i jednoroga Jewel. Pojavljuje se jedan od elemenata fantastičnih priča, a to je dolazak stvarnih bića odnosno djece u irealan svijet te se dočarava dvodimenzionalnost za koju se zalaže fantastična priča. Orao je javio kralju kako su Roonwita ubili Kalormenci koji su nakon toga osvojili Cair Paravel. Narnijce su napali Kalormenci te se u bitku uključio i bog Tash koji je proždrio Trika. On je želio ubiti i Tirijana, ali su u tome trenutku uskočila djeca Pevensie s ostalima te su otjerali Tasha i Rishdu. Bitka dobra i zla je također jedan od elemenata fantastične priče koju je Lewis vješto ubacio i od nje napravio veliku završnicu ove sedmologije. Narnija se počela raspadati pa je Aslan odlučio pustiti u njegovu zemlju sve one koji su to zaslužili. On je također objasnio svima kako je njihov vlak sudjelovao u nesreći te da su svi mrtvi. Svi su se stoga pridružili Aslanu u njegovom kraljevstvu te su vidjeli sve svoje već pokojne prijatelje poput Tumnusa, Dabra, Cijuciksa i drugih. Jedina osoba koja je preživjela u Londonu je Susan koja nije s njima putovala u vlaku, ali također zato što je odavno prestala vjerovati u Narniju jer je odrasla. Ostali su do vijeka živjeli u Aslanovoj zemlji ujedno s njim i sa svim svojim prijateljima s kojima su doživjeli brojne pustolovine u staroj Narniji (Lewis, 2004).

### **3.5. Životinje u Narniji**

Životinje su u ovoj sedmologiji imale izuzetno veliku ulogu. S obzirom na to da je čitava ideja ovih fantastičnih priča velika alegorija, također je i uloga životinja imala preneseno značenje ovisno o kojoj se životinji radi. Životinje same po sebi nisu nikakva mitološka bića, ali njihove karakteristike te pojedini događaji u njihovim životima mogu se povezati s određenim događajima iz pojedinih mitologija koje su priče dodatno začinile i dale im notu fantastičnosti. Prema stvaranju Narnije prve životinje koje su nastanile tu zemlju bile su životinje koje dosta nalikuju našim

domaćim životinjama samo se razlikuju po pojedinim karakteristikama poput veličine, boje, glasanja ili slično. U Narniji su postojale dvije vrste životinja, a to su životinje koje govore i životinje koje ne govore ili kako su ih oni nazvali „dumb animals”. Životinje koje govore svoj dar govora dobile su od velikog Aslana u prvoj godini nastanka Narnije odnosno u fantastičnoj priči *Čarobnjakov nećak*. Većina njih je dobra i bori se protiv onih koji nisu na Aslanovoj strani. Svaka životinja se ponaša u skladu s njihovim stereotipima što ustvari prikazuje određene ljudske karakteristike. Životinje koje ne govore su one kojima Aslan nije dao mogućnost govora, ali su jednako poštovane kao i one koje govore. Razlika između te dvije vrste, uz govor, jest i činjenica da su se ostale životinje njima hranile (Beahm, 2005).

Narnija je naseljena brojnim životinjama kao što su konji, magarci, krtice, dabrovi, miševi, zečevi, mačke, psi, ježevi, medvjedi, ptice i brojne druge. Uz njih i ljude živjela su i mitološka bića poput kentaura, fauna, drijada, jednoroga i slično koje su također bile priklonjene ili Aslanu ili lošoj strani Narnije. Životinje su uvijek iste, one se ne mijenjaju i ne osjećaju strah jer ne mogu sanjati te iz tog razloga ne razumiju zašto se ljudi boje (Ford, 2005).

Aslan je lav, stvoritelj i jedini istiniti kralj Narnije te sin Cara s One Strane Mora, jedinog božanskog bića većeg od njega samoga. U pričama se javlja kao veoma mudar, zastrašujuć te iznimno dobar i pravedan. Javljao se samo određenim likovima u knjigama, posebice braći i sestrama Pevensie, te ih je usmjeravao kako bi uspostavio red u zemlji. On nije bio pitomi lav već divlji i neustrašivi za kojega nikada nisu znali kada će se pojaviti. „Jednog ćete ga dana vidjeti, drugog nećete. Ne voli biti sputan - a naravno, ima i drugih zemalja o kojima mora voditi brigu. To je sasvim u redu. Često će se vraćati ovamo. Ali ga ne smijete s tim salijetati. On je divlji, znate. Nije to neki pitomi lav.” (Lewis, 2002: 161). Aslan se nikada nije mijenjao jer je stvoren kao savršeno biće s moćima kojima liječi, oprašta, manipulira i posjeduje predmete ili bića u čitavoj zemlji. Stvorio je Narniju 1900. (zemaljske) godine pomoću svoje rike i na njoj biljke te životinje, ljude i mitološka bića. Prvi vladari Narnije koje je Aslan odabrao i usmjeravao bili su Frank i Helen, također ljudi sa Zemlje, a kasnije će to biti prema proročanstvu djeca Pevensie. Svojim moćima je otjerao zlu Vješticu Jadis koja se pojavila pukom slučajnošću u Narniji, a kasnije je pomoću svoje duboke magije protiv koje se Aslan nije mogao boriti i zavladała Narnijom. Nakon sto godina uz

pomoć djece Pevensie je zauvijek otjerao zimu, a Narnijom je vladalo proljeće. Aslanov povratak u Narniju Narnijci su smatrali preporodom jer je nakon tog događaja sve što je za vrijeme vladavine Bijele Vještice umrlo ponovno oživjelo odnosno uskrsnulo što se može uočiti u navedenom citatu. Aslana vežemo za kršćansku mitologiju, odnosno uz lika Isusa Krista, no to će biti detaljnije prikazano u nastavku rada.

„Ispravljene bit će sve nevolje hude, kad Aslan nam opet na vidiku bude,  
Kad odjekne njegova rika oko nas, nestat će odmah sva patnja i žalost,  
Kad pokaže zube snijegu i tmini, smrtna će ura kucnuti zimi,  
A kad žutom grivom zatrese, granut će opet i nama proljeće.” (Lewis, 2002:73).

Dabar je prvi lik u ciklusu koji spominje Aslanovo ime. Opisuje Aslana kao velebno biće pomoću kojega će proći vječna zima te doći proljeće. Dabar i njegova žena pripadaju skupini životinja koje govore te su Aslanovi sljedbenici. U priči su prikazani kao izuzetno radišni, dobri te uvijek skloni pomoći kao što su pomagali djeci Pevensie u borbi protiv Bijele Vještice. Uz dabrove se pojavljuju i miševi. Prvi se put spominju u fantastičnoj priči *Lav, Vještica i ormar* i to kao heroji koji su oslobodili Aslana od konopa na kamenom stolu nakon čega je Aslan ponovno ustao. Oni su pripadali bićima koja ne govore, no u znak njihove hrabrosti i zahvalnosti, Aslan im odlučio podariti sposobnost govora. Kasnije su također imali veliku ulogu u razvijanju same ideje fantastične priče. Jedan od najvažnijih miševa bio je Reepicheep ili Cijuciks koji je bio vođa ostalih miševa. Predstavljao je izuzetnu hrabrost, odanost i snalažljivost, a veoma je držao do svoje časti koju je i sam Aslan poštovao. Nije prezao ni pred kim te se borio za ono u što je vjerovao. Jazavac Tartufko je veoma hrabar i izuzetno pametan. Svojom vjerom da dolaze bolji dani za Stare Narnijce poveo je princa Kaspijana X. do ostalih živućih Narnijaca kako bi zajedno pobijedili Miraza te ponovno živjeli u skladu sa svim bićima kao i nekada. Jihi je konj koji se pojavljuje u fantastičnoj priči *Konj i njegov dječak*. On je izrazito hrabar te odvažan narnijski konj koji je služio kalormenskom kralju Tisrocu, no kada ga je Shasta oteo, služio je Shasti i pomogao mu je pobjeći iz Kalormena kako bi se i on sam vratio natrag u Narniju. Uz njih je putovala i Aravis sa svojim narnijskim konjem Hvin. Trbušasti medvjedi koji

su se borili rame uz rame s djecom Pevensie u bitkama za oslobođenje Narnije su prikaz odanosti i snage. Uz sve navedene životinje također se javljaju i vjeverica Granotapac, jež koji je pomogao Shasti, lisica koja nije željela odati gdje se nalazi Aslan i djeca Pevensie, zečevi te brojne druge životinje. Može se uočiti kako su navedene životinje prikaz hrabrosti i snage te vjernosti. Svojom vjerom i nadom u Aslana te Narniju bore se protiv svih neprijatelja te prikazuju važnost zajedništva (Ford, 1994). Svi navedeni likovi su na neki način alegorija kršćanske mitologije, odnosno Isusovih sljedbenika te ih se može povezati s pojedinim likovima unutar priča iz *Biblije*.

Majmun Trik javlja se u posljednjoj fantastičnoj priči Lewisovog ciklusa *Kronike iz Narnije*. On je veoma zao majmun koji je zbog svoje pohlepe lagao svim Narnijcima kako je njegov prijatelj Smetenko ustvari Aslan koji je došao spasiti Narniju. Skupivši pristaše uživao je u zlatu koje je zarađivao te je obećavao narodu kako je to bogatstvo koje će Narnijcima osigurati blagostanje i mir. U jednom se trenutku čak predstavljao kao čovjek noseći ljudsku odjeću. On je najčešće uspoređivan s antikristom iz *Knjige otkrivenja* (Ford, 1994).

### **3.6. Djeca Pevensie**

Djeca su heroji cijelog serijala *Kronike iz Narnije*. Djeca nisu mitološki likovi, ali kao i u slučaju životinja, aludiraju na pojedine događaje i karakteristike iz određenih mitologija. Oni kao čista i neiskvarena bića spašavaju narnijski svijet od sveg zla koje su počinili odrasli ljudi. Iako su samo djeca, ponašaju se veoma zrelo i odgovorno za sve što čine kako bi spasili Narniju. Kako bi se spustio na djetetovu razinu razmišljanja i doživljavanja svijeta, Lewis je u svojim fantastičnim pričama ubacio mnogo zanimacija i igara koje su i danas prisutne kod djece. U pričama djeca su većinom prikazana kao prepuštena sama sebi. Ona ili nemaju roditelje od malena ili ih imaju, ali se zbog određenih razloga moraju skrbiti sami o sebi (Downing, 2005).

Djeca Pevensie imaju roditelje, međutim poslana su na selo kako ne bi njihovi životi bili ugroženi zbog Drugog svjetskog rata koji je u to doba trajao. Prolazeći kroz ormar, četvero braće i sestara nailazi na kraljevstvo Narnije koje je tada bilo pod vladavinom Bijele Vještice i tim činom započinju ostvarivati proročanstvo koje su svi

željno iščekivali. Peter, Susan, Edmund i Lucy se ne pojavljuju u svih sedam dijelova serijala nego samo u četiri, a to su: *Lav, Vještica i ormar, Princ Kaspijan, Posljednja bitka, Plovidba broda Zorogaza*, u kojemu se pojavljuju samo Lucy i Edmund, i *Konj i njegov dječak*, u kojemu se pojavljuju samo Susan i Edmund. U preostala tri dijela pojavljuju se Eustace Scrubb, Jill Pole, Polly Plummer i Digory Kirk (Beahm, 2005). Peter je najstarije dijete obitelji Pevensie te se stoga smatrao odgovornim za svojeg mlađeg brata i sestre te je činio sve kako bi im bilo dobro u teškim vremenima koja su nastupila početkom rata. Kada mu je Lucy rekla da je pronašla čarobnu zemlju Narniju, nije joj vjerovao sve dok i sam nije u nju ušao. Veoma se trudio spasiti Edmunda te mu je Djed Božićnjak za dar poklonio štit i mač, koje usko vežemo s njegovom osobnošću. On je bio veoma hrabar mladić, izuzetno pametan te stvoren za vođu. I sam Aslan ga je odlikovao za viteza nakon što je spasio sestru od vukova. Njegovu hrabrost dokazuje i činjenica kako se suprotstavio Bijeloj Vještici u bitci kod Berune prije negoli ju je Aslan ubio. Peter se borio rame uz rame princa Kaspijana X. kako bi ponovno pružio priliku Starim Narnijcima da žive u skladu s ljudima. O njegovoj neustrašivosti govore bitke te činjenica da nikada nije prezao pred izazovom da spasi Narniju od neprijatelja. Na kraju fantastične priče *Princ Kaspijan* Aslan je rekao Peteru kako se više neće vratiti u Narniju jer je naučio sve što je trebao znati o tom svijetu. Njegovo će odrastanje biti još jedna prepreka za ulazak u Narniju jer odrastanjem ljudi gube vjeru u određene ideje, maštu i nadu. To je također prikazano kada je Lucy bila jedina koja je vidjela Aslana kada su tražili princa Kaspijana jer nikada nije prestala vjerovati te ga je svojim pogledom uvijek tražila. Aslan ga je proglasio vrhovnim kraljem Narnije te je vladao zajedno s bratom i sestrama punih četrnaest godina. Narnijci su ga poznavali po njegovoj neustrašivosti te veličanstvenosti. U *Posljednjoj bitci* imao je ružnu viziju u kojoj je vidio da će se Narniji dogoditi nešto strašno te je stoga odlučio ponovno se vratiti u nju uz pomoć čarobnog prstenja. Nakon bitke Aslan je zamolio Petera kao vrhovnog kralja da zatvori vrata stare Narnije jer je ona bila samo sjena nove Narnije koja ustvari označava Aslanovu zemlju. S obzirom na to da su svi oni ustvari mrtvi, nikada se više nisu morali vratiti u Englesku te su ponovno zajedno vladali novom Narnijom (Ford, 1994). Lik Petera aludira na lik sv. Petra u *Bibliji*, no o tome će se detaljnije govoriti u nastavku rada.

Susan Pevensie je najstarija djevojčica u obitelji Pevensie, a mlađa je od Petera. U pričama je prikazana kao pomalo zbunjena djevojka sklona preispitivanju određenih istina što se posebice može uočiti kako odrasta u odnosu na mlađu sestru Lucy. Kada je Lucy govorila o Narniji, također joj nije vjerovala sve dok i sama nije ušla u ormar. Kao dosta starija sestra Edmundu i Lucy ima potrebu zaštititi ih poput majke. Nakon što je ušla u Narniju, shvatila je da ta zemlja nije najsigurnije mjesto bez obzira na Aslana kojemu su svi vjerovali. Uvijek je preispitivala određene poteze starijeg brata Petera smatrajući da nisu spremni za pojedine odluke poput bitki ili upoznavanja novih bića za koje nikada do sada nisu čuli niti su ih vidjeli. Susan je od Djeda Božićnjaka dobila rog te luk i strijelu. Kasnije se uspostavilo da je zapravo odlična streljačica te se vješto borila protiv svih neprijatelja. Rog ima simbolično značenje za Narnijce jer kada se puhne u njega, sigurno će doći pomoć. Susan ga je prvi puta koristila u borbi protiv Maugrima, a kasnije ga je koristio i princ Kaspijan kako bi pozvao stare kraljeve i kraljice Narnije, tj. djecu Pevensie u pomoć pri sprječavanju opasnih planova kralja Miraza. Kada su se vraćali u Narniju, Susan je bila posljednja koja je osjetila povlačenje jer ju je smatrala dosta nelagodnom i nesigurnom. Kako je odrastala, sve je manje vjerovala u Narniju, a sve više u čari odrastanja poput zaljublivanja, izgleda, želje za pozornosti te je sve više gajila majčinske instinkte prema braći i sestri stoga se ponašala kao njihova majka. Iako se trudila vidjeti i osjećati u Narniji onako kako ju je vidjela i doživjela prvi put kada su došli u taj čarobni svijet, nije više mogla i tu se može uočiti konflikt između želje za povratkom djetinjstva te želje za odrastanjem. Susan Pevensie je prema Lewisu jedino dijete koje je željelo čim prije odrasti, a kada je napunila željene godine, željela je ostati u tim godinama zauvijek. Ona je „propalo dijete” u priči jer se Lewis trudio prikazati važnost djetinjih karakteristika koje niti jedan čovjek ne bi trebao odbaciti jer je odrastao. Sva djeca koja su ušla u Narniju smatraju se prijateljima Narnije osim Susan koja je zaboravila to djetinje ponašanje i neiskvarenost u svom odraslom životu (Ford, 2005). Susan je odista kompleksan lik, ali ona nema nekakve posebne poveznice s mitologijama iako se može poistovjetiti s ljudima općenito što je detaljnije objašnjeno u daljnjem radu.

Edmund Pevensie je treće dijete obitelji Pevensie. S obzirom na ratno stanje te lošu školu koju je pohađao, bio je veoma neposlušno dijete, ljubomorno na svojeg starijeg brata i sestru zbog njihove želje za zapovijedanjem nakon što su morali



napustiti svoj dom. U prvoj fantastičnoj priči je prikazan kao osoba kojoj se ne može mnogo vjerovati jer je zbog svoje potrebe za vladanjem i iskazivanjem svojih sposobnosti nakon što ga je Bijela Vještica lako začarala te obećala ako dovede ostalu djecu ugrozio svoj život, ali i život svojeg brata i sestara te ostalih stanovnika Narnije. Na kraju je i sam Aslan zbog njega bio ubijen na kamenom stolu kako bi ga spasio od Vještice. On nije dobio poklon od Djeda Božićnjaka jer je u to vrijeme bio zatočen kod Bijele Vještice te joj je odao planove ostale djece i povratak Aslana. Nakon što je čarolija počela popuštati, osjetio je veliku grižnju savjesti zbog svojega nedjela, ali i strah za svoj život. Unatoč svim lošim situacijama u Narniji, Edmund je postao kralj Narnije te je vješto vitlao mačem. Smatran je hrabrim borcem, izuzetno pametnim vođom te zgodnim i pristojnim momkom. Kada su se po drugi put vraćali u Narniju, on je bio drugi koji je osjetio povlačenje jer je Narniju smatrao veoma ugodnom zemljom te se ondje pronalazio. Shasta je prvo uočio njega pa kraljicu Susan te mu se divio na njegovoj moći i držanju. Edmund se karakterno najviše promijenio u cijelom serijalu te ga se može pratiti kroz prve tri izdane fantastične priče kao osobu željnu pažnje i moći, no koja izrasta u hrabru, odanu te strpljivu i poslušnu osobu. Aslanu se uvijek radovao te mu je zauvijek bio zahvalan na pomoći. U *Posljednjoj bitci* on ustvari umire u vlaku te se vraća u Narniju zajedno s ostalima osim Susan (Ford, 1994). Edmunda povezujemo i s kršćanskom mitologijom te će se to detaljnije analizirati u daljnjem radu.

Lucy je najmlađe dijete obitelji Pevensie. Ona je bila izrazito emotivno i vedro dijete koje je neopisivo voljelo svoje roditelje, a još više svoju stariju braću i sestru. S obzirom na to da je bila maleno dijete, nije mnogo razumjela rat i njegove posljedice te se lako prilagodila na novu kuću kod profesora Kirkea. Njezina znatiželja nije imala granice, a njezina dobrotu i neiskvarenost nisu joj dopustile da laže ili da u bilo kojem trenutku nekome želi zlo. U prvoj izdanoj fantastičnoj priči Lucy je prva otkrila Narniju, no nitko joj nije želio vjerovati misleći da je sve to samo njezina mašta i rezultat igre. Činjenica da joj nitko ne vjeruje jako ju je povrijedila, ali ona nikada nije odustala od te čarobne zemlje. U svim pričama se može uočiti kako je Lucy lik koji se konstantno razvija, a Lewis ju je itekako dobro razradio. U Narniju ulazi kao zaigrano i strašljivo dijete, a iz nje izlazi kao hrabra kraljica Lucy, iscjeliteljica. Njezina briga za druge i empatija je prikaz njezine najveće vrline. Upravo zbog toga joj je Djed

Božićnjak poklonio bočicu s čarobnim napitkom koji liječi sve. Također ima veliko srce i rado oprašta svima koji su joj nešto učinili nažao. Kako bi i sam Alexandar Pope rekao, „Griješiti je ljudski, a opraštati božanski.” Lucy je Aslanova miljenica jer je neiskvarena te rado uživa u svom djetinjstvu ne želeći odrasti. Svojim ponašanjem i karakterom doista nalikuje na samog Aslana. Njezina mašta kao i vjera u sve što je vidjela i čula u Narniji je mnogo veća i snažnija nego kod ostale djece Pevensie. Iz tog je razloga prva koja osjeti povlačenje i prva kojoj se Aslan prikaže u *Princu Kaspijanu* jer ga je svakim pogledom tražila i u svakom komadiću prirode osjetila. Ona je silno željela biti prihvaćena u društvu i svakoj zajednici u kojoj se nalazila te je koristila magiju da bude lijepa kao i njezina sestra. Tim činom je pomalo željela odrasti i biti kao Susan, lijepa i uspješna mlada djevojka, no što je duže boravila u Narniji, sve je više nalikovala na vedro i znatiželjno dijete kakva je i bila. Oduvijek je voljela Narniju i svakim se danom željela vratiti natrag u nju. Ondje se osjećala prihvaćeno te veoma ugodno. Ponekada je čak i žalila što se mora vratiti natrag u Englesku jer je željela ostati uz Aslana i Narnijce. U zadnjoj fantastičnoj priči umire zajedno s ostalom djecom Pevensie, osim Susan, te joj Aslan objašnjava kako su svi umrli u vlaku koji je zadesila strašna nesreća te ako se odluči vratiti u Englesku, više je neće biti. Stoga je ostala u novoj Narniji te se ponovno susrela sa svojim starim prijateljima Tumnusom i Reepicheepom (Cijuciksom) (Ford, 1994). Njezin lik također povezujemo s kršćanskom mitologijom te će se o tome detaljnije govoriti u nastavku rada.

## 4. MITOLOGIJA

### 4.1. Što je mit i mitologija?

Mit dolazi od grčke riječi *mythos* i označava „priču naroda”. Mitovima pripovijedamo priče svojih predaka, ali i predaka drugih naroda. Likovi u mitovima su najčešće prikazivani kao nadnaravna bića koja imaju određene moći, kao ljudi s urocima ili manama, bića koja su napola ljudi, a napola životinje i sl. Mitovima su ljudi pokušavali objasniti različite prirodne pojave poput izmjena godišnjih doba, mjesečevih mijena, oluja i ostalih prirodnih nepogoda.<sup>1</sup>

U povijesti, brojne civilizacije su stvarale svoje mitove na osnovi svojih uvjerenja, kulture koju su promovirali, jezika koji su govorili, tradicija koje su poštovali, ali i načina života kojim su živjeli. Mitove su tako prenosili s generacije na generaciju usmenim putem, a kasnije su to bilježili na platnima ili zidovima. S obzirom na to da se u vrijeme nastanka mitova nije mnogo znalo o uzrocima određenih pojava u prirodi i društvu, te činjenicu da znanost još uvijek nije bila razvijena kako bi objasnila te pojave, ljudi su zamišljali i stvarali određene likove ili događaje kojima bi narodu objasnili zašto se neke pojave javljaju, kada se javljaju te kako ih pratiti. Osim što mitovi mogu biti vezani za prirodu, također mogu biti vezani i za vjerske obrede s obzirom na pripadnost religije ili čak za pojedine ljudske karakteristike kako bi se čim jednostavnije i bolje objasnilo narodu na koji način će kao zajednica ili pojedinac uspješnije funkcionirati (Spence, 1994).

S obzirom na to da je svaki narod imao svoje mitove ovisno o njihovom načinu života, religiji i poziciji u prirodi i svijetu, povjesničari su veoma lako otkrili njihova stajališta, vjersku podlogu, ali i kulturu te tradiciju koju su vješto poticali. Tako se i razvio termin *mitologija*, koji podrazumijeva mitove određenih naroda i religija. Glavni cilj mitologije je pokušati dati odgovore narodu o tome kako su nastali, odakle su došli, kakva je bila njihova uloga onda, a kakva je sada. Mitologija je važna za

---

<sup>1</sup> Mark, J. J. (2018., 31. listopada). *Mythology*. Pribavljeno 28. 4. 2020., sa <https://www.ancient.eu/mythology/>

određivanje identiteta pojedinca koji smješta u prostorno-vremenski odnos u prošlosti i sadašnjosti (Hamilton, 1953).

#### **4.2. Vrste mitova**

Postoji mnogo teorija o mitovima kao i podjela, no tri su glavna oblika prema kojima ih dijelimo. Mitovi se, s obzirom na svoju namjenu, mogu podijeliti na etiološke, povijesne i psihološke. Etiološki mitovi pokušavaju objasniti zašto je nešto takvo danas i oni nisu bazirani na provjerenim znanstvenim činjenicama, nego su služili kako bi čovjeku u to doba objasnili pojave koje do tada nisu bile objašnjene niti dokazane. Etiološke mitove dijelimo na tri podvrste, a to su prirodni etiološki mitovi, etimološki etiološki mitovi i vjerski etiološki mitovi. Prirodni etiološki mitovi pokušavaju objasniti prirodne pojave poput grmljavine, oluje, poplava i slično. Stari Grci su se služili bogovima pomoću kojih su objašnjavali pojedine pojave. Tako je npr. Zeus bio bog neba i grmljavine te kada bi vani grmjelo ili sijevalo, narod bi rekao kako ga su razljutili pojedinim postupcima te su brzo mijenjali određene navike. Etimološki etiološki mitovi objašnjavaju porijeklo nastanka određenih riječi poput imena nadnaravnih bića i određenih ljudi. Religijski etiološki mitovi objašnjavaju porijeklo nastanka određenih vjerskih obreda kojima su se ljudi koristili u davnim vremenima. Povijesni mitovi služe kako bi prikazali povijesne događaje koji su bitni za određeni narod i kulturu. Za Grke bi to bio Trojanski rat ili Ilijada i Odiseja iako je upitno jesu li zaista postojali likovi koji se spominju u knjigama. Psihološki mitovi pokušavaju objasniti emocije i zašto se tako osjećamo u pojedinom trenutku; pritom se ne služe nekakvim drugim pojavama kako bi to objasnili kao etiološki motivi, nego se svaka pojedina emocija smatra vrstom snage ili božanske sile. Kako je većina naroda u to doba bila nepismena, svi su se mitovi prenosili usmenim putem s generacije na generaciju. S obzirom na usmenu predaju, postoji nekoliko oblika predaje kojim se narod koristio kako bi ispričivijedao važne mitove, a to su basne, bajke, narodne priče, sage, epovi, legende i etiološke priče (Mellenthin i Shapiro, 2017).

### 4.3. Vrste mitologija u *Kronikama iz Narnije*

Mitologija se bavi proučavanjem raznih mitova u cijelome svijetu. S obzirom na to da je postojalo mnogo naroda i kultura na raznim mjestima u svijetu, tako su se razvile i brojne mitologije koje su vezane upravo za njihov način života, kulturu i poimanje svijeta. C. S. Lewis je već u mladim danima bio zainteresiran za mitologiju naroda te je u svojim *Kronikama iz Narnije* objedinio velik broj mitologija i pomoću njih stvorio jedan od najzanimljivijih serijala dječje književnosti. Mitska bića koja pripadaju raznim mitološkim regijama zajedno žive u Narniji te se pokušavaju boriti protiv zla ili pak sudjeluju na strani zla. Uz fantastični svijet Narnije, paralelno je prikazan i stvaran svijet na Zemlji u kojemu postoje razni moralni zakoni koji pak jače dolaze do izražaja u Narniji. Koristeći se brojnim svjetskim mitologijama, Lewis je stvorio svoju mitologiju, tj. stvorio je mitologiju o Narniji, njezinom nastanku i prvim ljudima koji su ju nastanili. Koristeći se klasičnim mitologijama, tj. grčko-rimskom, mogu se uočiti brojni likovi poput fauna, kentaura, jednoroga, nimfi te bogovi poput Bakha (Dioniza) te Silena. Iz nordijske mitologije preuzeo je divove, patuljke te zmajevе. Iz keltske mitologije može se zamijetiti utjecaj arturijanskoga doba. Na kršćanskoj mitologiji se pak temelji cijela pozadina sedmologije. Pomoću mnogo kršćanskih motiva Lewis je pokušao prikazati Isusa te kršćansku vjeru u cjelini. Ne zaboravimo kako je Lewis doživio obrat u životu kada ga je istraživanje o mitologijama potaknulo na proučavanje kršćanstva te ga navelo na samo preobraćenje iz ateizma zbog čega u njegovoj sedmologiji pronalazimo brojne alegorije koje nas upravo asociraju na određene dijelove *Biblije*. Mitologije dijelimo prema regiji pripadnosti ili prema religiji. Prema regijama pripadnosti postoji zapadnoazijska mitologija, u kojoj je najpoznatija mezopotamijska i perzijska mitologija; istočnoazijska i južnoazijska mitologija, u kojoj je najpoznatija indijska, kineska i japanska mitologija; europska mitologija poznata je po grčkoj, rimskoj, keltskoj, nordijskoj i etruščanskoj mitologiji; američkoj mitologiji pripadaju razne indijanske mitologije, a afričkoj mitologiji pripadaju egipatska i afrička mitologija. S obzirom na religijsku pripadnost postoji kršćanska, islamska, židovska, budistička, hinduistička i poganska mitologija (Smith, 1981).

### 4.3.1. Nordijska mitologija i mitološki likovi

Nordijska mitologija obuhvaća vjerovanja i mitove koji su nastali do pokrštanja nordijskih plemena kada je vladalo mnogoboštvo u sjevernim europskim zemljama, a danas bi to bile Švedska, Norveška i Finska. Ona je također dio germanske mitologije, no s obzirom na udaljenost, različite načine života te ranije pokrštanje Germana, duže njeguje i širi svoja vjerovanja te se iz tog razloga znatno razlikuje od germanske mitologije. Povezuje se s Vikinzima te njihovom religijom i načinom života u to doba. Vikinzi, još nazivani i poganima, bili su nordijska plemena koja su pljačkala druge narode najčešće u Engleskoj zbog neimaštine i surovog područja na kojemu su živjeli. Nakon pokrštanja, njihova tadašnja vjera se pojavljuje u njihovoj kulturi, točnije u narodnim pričama koje su prenošene s koljena na koljeno. Najpoznatiji mitovi su oni o stvaranju svijeta, o drvu života i devet planeta, o božanstvima i njihovom ratovanju i slično. Božanstva su dijelili u dvije skupine, prva skupina su bili Asi i njima su pripadali bogovi skloni ratovanju, a u drugoj skupini Vani kojima su pripadali bogovi željni blagostanja i mira. Dvije skupine božanstava su konstantno bile u nekakvom ratu, a veoma zanimljiva činjenica leži u saznanju kako bogovi nisu bili prikazivani kao velebna bića nego upravo suprotno, oni su bili obični smrtnici koji su rado istraživali svijet na kojemu žive te se vješto borili protiv svih nedaća kako bi preživjeli. Njihovi se bogovi mogu povezati s Vikinzima koji su također istraživali i pljačkali kako bi preživjeli, ali unatoč tome bili su vrsni pomorci te su rado istraživali kopna i mora koja ih okružuju. Dolaskom kršćanstva, mitologija nordijskih naroda je nakratko potisnuta, ali je ponovno vraćena u život za vrijeme romantizma. S obzirom na to da su se narodne priče počele zapisivati za vrijeme ranog srednjeg vijeka, iako još nisu pokršteni narod, može se osjetiti dašak kršćanstva kojemu su Nordijci sve više podlijegali. To nam potvrđuje i priča o postanku prvih ljudi, Aska i Emble, koje lako vezemo s kršćanskom mitologijom u kojoj bi oni predstavljali Adama i Evu. Također, kako se u kršćanstvu javlja sudnji dan, tako se i u nordijskoj mitologiji pojavljuje i Ragnarok odnosno sumrak bogova u kojemu će sve nestati i nakon nekog vremena ponovno nastati novi i ljepši svijet negoli prethodni. Nordijsku mitologiju su

proučavali brojni povjesničari i pisci te su napisali brojna djela kako bi se održala njihova jedinstvena te izuzetno bogata kultura i folklor (Munch, 1926).

Lewis je u svojim *Kronikama iz Narnije* koristio nordijsku mitologiju, odnosno pojedina mitološka bića kako bi obogatio priču. Mitologije je upoznao još kao dijete, a detaljno ih je proučavao za vrijeme školovanja u Engleskoj. U knjigama susrećemo pojedine likove poput patuljaka, divova, vukodlaka te vilenjaka koji se bore na strani Aslana i ljudi ili na strani zla (Beahm, 2005).

#### **4.3.1.1. Patuljci**

Patuljci su u nordijskoj mitologiji označavali čovjekolika bića koja su nalikovala na starce s dugim bradama i grbavim leđima te su bili niskoga rasta, a nastali su iz crva koji su izjedali diva Ymira koji je ujedno bio i prvi div u mitologiji (Munch, 1926). Živjeli su u podzemlju ili pak u spiljama između stijena kao što su i prikazani u pričama. Mrzili su ljude i bogove i nisu im željeli služiti, no kada su bili na to primorani, najčešće su kovali nekakve uroke ili planove kako da ih nasamare. Najčešće ih sortiraju u patuljke zanatlije koji su bili rudari, krojači ili kovači. U Narniji postoje tri vrste patuljaka, a to su Crni, Crveni i Blunopodi (Ford, 2005). Crni i Crveni patuljci su dobili imena po svojoj kosi i najveći su u svojoj vrsti, dok su Blunopodi vrsta patuljaka koji se javljaju u *Princu Kaspianu*, a veoma su neobičnog izgleda. Veoma su niskoga rasta, a umjesto dvije, imaju samo jednu nogu te se kreću skakutanjem. U pričama susrećemo likove patuljaka poput Dobriše i Nikabrik. Dobriša je bio dobar patuljak koji se trudio ponovno osloboditi stare Narnije kako bi Narnija ponovno zaživjela kao prije. Pripadao je skupini Crvenih patuljaka, a njegova velika uloga je bila upoznati Kaspijana s Narnijcima te zajedno s njima započeti rat protiv Telmarinaca. Bio je veoma hrabar, a nakon njihove pobjede nastavio je služiti Kaspijana u njihovim pohodima. Nikabrik je patuljak koji je pripadao Crnim patuljcima. On je bio izrazito grub i nagao u svojim namjerama. Mrzio je ljude te je htio ubiti Kaspijana jer je Telmarinac. Za vrijeme prve bitke u kojoj su sudjelovala djeca Pevensie i Aslan bio je na strani Bijele Vještice, no nakon njezine smrti odlučio je pridružiti se skupini koja je bila na strani Aslana. Lik nije bio od povjerenja iako ga je Dobriša odobravao. U prvoj fantastičnoj priči se javlja patuljak koji je služio Bijeloj

Vještici, a njegovo ime se ne spominje u pričama prevedenim na hrvatski jezik, ali se u izvornim pričama naziva Ginarrbrik. On je pripadao skupini Crnih patuljaka te je također mrzio ljude i Aslana koji se predstavljao kao božanstvo te je stoga rado ubijao njegove pristaše. Također se javlja lik doktora Kornelijusa koji je napola čovjek, a napola patuljak. On je bio srednjeg rasta te ga zbog toga nisu prepoznali kao patuljka, a igrao je važnu ulogu u fantastičnoj priči *Princ Kaspijan* jer je mladoga princa poučavao o Narniji, koja je u to doba bila pod vodstvom Telmarinaca, a sve su životinje koje govore bile primorane pronaći skrovište u kojem ih nitko neće pronaći. U pričama se javlja još nekoliko likova patuljaka, ali oni nisu imali značajnu ulogu u priči jer se pojavljuju samo jednom te su samo dodatni likovi kojima je Lewis obogatio svoje priče (Ford, 2005).

#### **4.3.1.2. Fenris Ulf – Maugrim**

Maugrim je vuk koji je služio Bijeloj Vještici. On je bio član njezine tajne policije u Narniji. On je bio životinja koja govori, a ne mitološko biće, no njegovo ime Fenris Ulf potječe iz nordijske mitologije. Fenris Ulf je bio izuzetno velik i moćan vuk koji je jedan od tri potomaka Lokija, boga psina i džina. S obzirom na to da su njegova djeca bila izuzetno napasna i jaka, bogovi su ih prognali, osim Fenrisa koji je bio zatočen u Asgardu. Veoma je brzo rastao i bivao sve jači pa su dali izraditi poseban lanac kojim će vječno biti vezan. Kasnije u mitologiji se navodi kako je pojeo boga Odina, ali biva ubijen (Munch, 1926). Maugrim je u priči prikazan kao opak, crn, snažan i ogroman vuk koji je služio strani zla. Svi su ga se bojali zbog njegove nagle i nasilničke naravi koju je dodatno poticala Bijela Vještica (Ford, 2005).

#### **4.3.1.3. Vukodlaci**

Vukodlaci su bića u nordijskoj mitologiji koja se danju pretvaraju u ljudska bića, a noću poprimaju formu vuka koji obilazi sela te napada ljude koji spavaju, a njihova tijela baca i proždire na grobljima. Vukodlake povezuju i s noćnom morom pa se također javlja legenda koja govori o vještici koja se pretvorila u noćnu moru, ženu koja dolazi po noći i guši ljude koji su u snu te je ubila prvog kralja Švedske (Munch, 1926).



U fantastičnim pričama se javljaju kao pristaše Bijele Vještice i njezini najodaniji sluge koji su vršili zločine na području Narnije. U *Princu Kaspianu* je vukodlak zajedno s patuljkom Nikabrikom pokušao nagovoriti Kaspijana da ponovno vrati u život Vješticu, no plan im se izjalovio te bivaju ubijeni. U mitologiji su prikazani kao izuzetno mračna i tamna bića, a takvi su prikazani i u pričama (Ford, 2005).

#### **4.3.1.4. Vilenjaci**

Vilenjaci se spominju u nordijskoj mitologiji prije pokrštavanja nordijskih plemena. Prikazani su kao izuzetno visoka i mršava bića blijede puti koja posjeduju moći. Često su se miješali s ljudskom rasom pa bi se rađala djeca koja su bila napola ljudi, a napola vilenjaci s čarobnim moćima. Svojim moćima su mogli razboljeti ljude, ali također ih i ozdraviti, no s obzirom na to da ih nisu pretjerano tolerirali, najčešće su s njima bili u sukobu. Nordijci su ih dijelili u dvije skupine, a to su bili tamni i svijetli vilenjaci. Tamni vilenjaci su živjeli pod zemljom dok su svijetli uživali u ljepoti prirode na zemlji. S dolaskom kršćanstva su uspoređivani s anđelima i demonima ovisno o izabranoj strani (Munch, 1926). U pričama se pojavljuju tamni i svijetli vilenjaci koji su nastanili Narniju, no tamni su služili Vješticu Jadis, a svijetli vilenjaci su živjeli u skladu s narodom te su vjerno godinama slijedili Aslana (Ford, 2005).

#### **4.3.1.5. Divovi**

Divovi su prema nordijskoj mitologiji jedni od prvih stvorenih bića u kozmosu nastali topljenjem leda. Prvi se div zvao Ymir koji se hranio mlijekom krave Audhumle, a iz njega su kasnije izašli i drugi divovi. Divovi su se smatrali zlom rasom dok je krava Audhumla lizanjem slanih gromada stvorila novu rasu, boga Buriya čija će djeca na svijet donijeti najpoznatija božanstva poput Odina, Viliya i Ve, osnivače rase Æsir. Božanstva su željela istrijebiti rasu divova te su ubili Ymira, a svi su se divovi utopili u njegovoj krvi osim Berglemira koji se spasio čamcem i nastavio rasu divova. Od Ymirova tijela nastala je zemlja i planine, glava je postala nebeski svod, kosa je postala trava i krošnje drveća, a mozak oblak. Od crva koji su izjedali Ymirovo tijelo nastali su patuljci koji su prebivali u podzemlju i živjeli u skladu s divovima

(Munch, 1926). Lewis je također uvrstio divove u svoje fantastične priče. Oni su prikazani kao ogromna čovjekolika bića visine desetak metara, a bili su izuzetno snažni, no ne baš tako pametni kao ljudi. Oni su naseljavali sjeverne zemlje Narnije gdje su imali svoje utvrde. I Bijela Vještica, Jadis, bila je potomak diva i džina. Lewis je stvorio nekoliko vrsta divova koji su se dijelili prema mjestu njihova boravka u Narniji. Narnijski divovi su živjeli na jugu u skladu s bićima Narnije. Također postoje i divovi Ettinsmoorea koji su imali ili četiri ruke ili dvije glave, a borili su se protiv Narnijaca. I na kraju da spomenemo i nježne divove koji su stanovali u dvorcu Harfangu. Bili su izrazito pametni i civilizirani divovi koji su unatoč svojoj pameti bili priklonjeni strani zla zajedno sa sjevernim divovima i divovima Ettinsmoorea. U *Princu Kaspijanu* prilikom upoznavanja Kaspijana sa starim Narnijcima patuljci su naveli kako ne žele surađivati s divovima koje opisuju kao zlu rasu koja je uglavnom bila na strani Bijele Vještice osim nekoliko iznimaka. Kao i u mitologiji, divovi su prikazani kao bića koja su priklonjena zlu, a u pričama predstavljaju nevjerojatnu snagu i neustrašivost iako nisu imali nikakve moći kojima bi se koristili i bili su manje pametni nego ostale životinje i ljudi. Međutim, postojalo je i nekoliko dobrih divova poput lika Rumblebuffina, diva koji je bio na Aslanovoj strani i borio se protiv Bijele Vještice. Sverdlokišac je div koji je bio izuzetno emotivan, a pomagao je Kaspijanu u borbi protiv Telmarinaca. Stonefoot je div koji se borio na Aslanovoj strani za vrijeme posljednje bitke. Zbog svoje dobrote pozvan je da vječno živi u Aslanovoj zemlji (Ford, 2005).

#### **4.3.2. Grčko-rimska mitologija i mitološki likovi**

Grčka i rimska mitologija veoma je slična te se iz tog razloga može promatrati kao zasebna mitologija. Grčka mitologija je nastala prije rimske te obiluje likovima bogova koji su nastanjeni na Olimpu, planini na kojoj su prebivali bogovi, a koja je ujedno i najviša planina u Grčkoj. Bogovi su bili ljudske forme te su posjedovali razne moći. Smatrali su kako ono nevidljivo običnim ljudima treba biti prikazano nečim vidljivim i uzornim te su stvorili bogove na svoju sliku zajedno sa svojim manama i vrlinama. Grci su vjerovali da za svaku prigodu koja se pojavljuje u njihovoj kulturi postoji bog koji ju promiče i potiče ljude na poštovanje tradicije, folklor, ali i njihovog načina

života. Grci su se naselili na rimsko tlo za vrijeme kada je rimski narod bio pod utjecajem keltske kulture. Upoznavši se s grčkom kulturom, Rimljani su rado prihvatili određeni dio grčke kulture. Rimska mitologija je preuzela većinu mitova iz grčke mitologije, a bogove koje su štovali Grci su samo preimenovali u imena bliža Rimljanima. U to doba, Rimljani nisu bili pretjerano maštoviti i civilizirani poput Grka, a njihova uvjerenja bila su više barbarskog karaktera (Berens, 2009).

Osim bogova, u mitologiji se javljaju i nadnaravna bića koja su dio prirode, odnosno za nju žive i za nju se bore. Takva bića su često spojevi ljudi sa životinjama ili bogovima te su na osnovi njih napisani brojni mitovi koji bi nosili važnu pouku za sve ljude. Prvi čovjek koji je zapisivao mitove u obliku raznih pripovijetki i proza bio je Homer. Njegova Ilijada prikazuje bogatstvo folklora ljudi koji su živjeli čak tisuću godina prije Krista (Roman i Roman, 2010).

Lewis se u svojim fantastičnim pričama najviše koristio grčko-rimskom mitologijom. Iz grčko-rimske mitologije Lewis je spomenuo fauna Tumnusa, Silena, nimfe, satire, drijade, najade, kentaure i Minotaure. Sva ta spomenuta bića su predstavljala stare Narnijce od kojih je većina bila na strani dobra odnosno lava Aslana te djecu Pevensie kao i ostale koji se javljaju u pričama. Kako u mitologiji, tako i likovi koje je Lewis vješto koristio u svojim pričama ne predstavljaju bića koja sadržavaju čarobne moći nego su bića koja čuvaju prirodu i pripadaju njoj. Neki likovi poput kentaura ili pak minotaura su spojevi ljudi i životinja iznimne snage, a jedini bog koji se spominje je bog Silen. On je također čovjekova slika i prilika, ali sadrži određene moći koji obični ljudi pak nemaju.

#### **4.3.2.1. Fauni**

Fauni su mitska bića koja se javljaju u grčko-rimskoj mitologiji. Čovjekolikog su izgleda s kozjim nogama i rogovima, kovrčave kose, a veličine su ovećeg patuljka. U mitologiji faune svrstavaju u druga silenska stvorenja kojima je Zeus dao pravo da žive u šumama. Fauni su bili sljedbenici boga Pana, a pohotnost im je bila mana. Često su ih zbog sličnih karaktera i fizičkih karakteristika povezivali sa satirima koji su inače dio grčke kulture dok su fauni dio rimske kulture. Razlika je u spoznaji kako su satiri ustvari patuljci s donjim dijelom tijela nalik na magareće ili pak konjsko te su više

štovali Dioniza, dok su fauni podsjećali na kozu te su štovali boga Silena i Pana. U mitovima su često prikazivani kao bića koja žive u brdima i planinama, odnosno u prirodi te svoj dom dijele s nimfama koje su inače zaštitnice prirode. Fauni su poznati po svojoj živoj glazbi koju su svirali na frulicama od trske, ali i ukusnoj hrani te dobroj zabavi koju su posvećivali bogu Silenu i Dionizu odnosno Bakhu (Roman i Roman, 2010). Faun Tumnus je prvo mitsko biće koje susrećemo u serijalu. Uz Tumnusa se pojavljuju još tri fauna: Urnus, Trumpkin i Orrnus. Porijeklo njihovih imena nije poznato, ali smatraju da ime Tumnus dolazi od latinske riječi *tumulus* što označava brdo, što bismo mogli povezati s njegovim imenom jer je živio u brdovitim područjima (Ford, 2005). Oni su napola dobra, a napola loša bića što se može uočiti i kod Tumnusa koji je vodio bitku sa samim sobom kada je trebao predati Lucy Vještici, ali ju je ipak odlučio spasiti. Faune nije stvorio Aslan pri stvaranju svijeta Narnije, nego su se oni izrodili u šumama na njegov poziv. Tumnus se borio u bitci protiv Bijele Vještice nakon što ga je Aslan oslobodio od Vještichine čarolije, a kasnije je bio kraljev pomoćnik i savjetnik. Tumnus u svojoj kući sadržava knjige u kojima se spominje bog Silen odnosno njegov život. Za Silena se pretpostavlja da je bio sin boga Pana ili Hermesa. Poznat je kao stari debeljuškasti pijanac koji je uvijek jahao magarca te je podučavao boga Dioniza odnosno Bakha kojega je kasnije slijedio (Hamilton, 1953). Silen pripada grčkoj mitologiji, a spominje ga Tumnus opisujući svoju prošlost. Tumnus navodi kako su se vodile povorke svakog proljeća kojemu bi pristupili brojni satiri, fauni i patuljci koji bi slijedili Silena na njegovom magarcu zajedno s Bakhom te bi tekle rijeke vina, a šumama bi se orila pjesma (Lewis, 2002).

#### **4.3.2.2. Nimfe**

Nimfe pripadaju grčkoj mitologiji i označavaju mlade žene iznimne ljepote koje su nastanjene na vodi ili u šumi odnosno kopnu te su ovladavale darom proročanstva. Dijele ih na zemaljske, vodene nimfe i najade. Vežemo ih za brojna božanstva, a za njima su žudjeli satiri (Berens, 2009). U pričama se pojavljuju kao vile koje su zajedno plesale uz satire te su pratile Bakha i Silena u njihovoj povorci. Njih je Aslan zajedno uz patuljke i satire uzdigao iz zemlje svojom rikom. Najade pripadaju rodu nimfi u grčkoj mitologiji, a predstavljaju nimfe jezera, rijeka i potoka. Također su imale dar

proročanstva te su smrtnicima predviđale budućnost nakon što bi se napili vode iz rijeke ili potoka. Često ih povezujemo s cvjetovima lopoča (Berens, 2009). U Narniji ih vežemo za nimfe koje su plesale uz boga Bakha te Silena, a javljaju se prilikom okupljanja u Aslanovom kampu. Njih je također Aslan uzdigao svojom rikom, no u *Princu Kaspijanu* se spominju kao dobre žene koje su pazile na rijeke, ali s obzirom na to da su zaspale dolaskom Telemarinaca, voda se zagadila (Ford, 2005). Drijade se također javljaju prilikom okupljanja u Aslanovom kampu te ih je Aslan također uzdigao rikom prilikom stvaranja Narnije. Drijade pripadaju rodu nimfi iz grčke mitologije, a predstavljaju nimfe stabala. Bile su vjenčane za duh stabla koje su nastanjivale. Sa stablima su se rađale i umirale, a simbolizirale su moć, ljubav, radost, strpljenje i odanost. Zajedno s ostalim nimfama su se družile uz faune ili satire. One se dijele u tri vrste, a to su Hrastove drijade, Bukvine drijade i Brezine drijade te je svaka od njih imala karakteristike pojedinog stabla (Ford, 2005). Za vrijeme vladavine Bijele Vještice, sve su nimfe bile skrivene u stablima ili skamenjene Vještičinom čarolijom, no za vrijeme vladavine Kaspijana X. ponovno su čuvale i štatile prirodu. Prilikom posljednje bitke, nimfe su masovno umirale zbog sječe stabala u kojima su živjele i s kojima su imale poseban odnos te ih je Aslan pozvao u svoje kraljevstvo. Nimfe su bile važna bića u grčkoj mitologiji te ih je Lewis rado prikazao kao bića koja su priklonjena strani dobra i koja vole i poštuju sva živa bića (Ford, 2005).

#### **4.3.2.3. Kentauri**

Kentauri su bića koja se pojavljuju u grčkoj mitologiji. Nastali su odnosom boga Ixiona i oblaka koji je izgledao poput Here. Taj oblak je stvorio Zeus kako bi prevario Ixiona. Izgledom nalikuju napola na čovjeka, a napola na konja. Inače su veoma nagle naravi te su smatrani divljacima koji su skloni silovanju i uništavanju, no ponekad su bili sposobni za civilizirano ponašanje. Hiron je bio jedini kentaur s velikom mudrošću i dobrotom (Roman i Roman, 2010). U Narniji su bili dio Aslanove velike vojske te ih je Lewis prikazao kao iznimno odana, prijateljski nastrojena te poštena bića koja u duši nose mir i harmoniju što je totalna suprotnost od načina na koji ih ljudi na Zemlji smatraju (Ford, 2005). U fantastičnoj priči *Princ Kaspijan* javlja se lik Burodolskog koji je prikazan kao prorok i zvjezdoznamac. On je civilizirani kentaur iznimnog

obrazovanja spreman na borbu protiv neprijatelja Narnije. Može se lako povezati s Hironom koji je bio iznimno educiran za svoju vrstu te je učio i samoga Ahileja. Uz njega su također postojala i njegova tri sina koja su također zvjezdoznanci i hrabri te odani ratnici. Kentauri su bili vrsni borci te su njihove strateške sposobnosti bile veoma izražene. Roonwit se pojavljuje u *Posljednjoj bitci* te je služio kralja Tiriona. Također je bio poznat po svome znanju i izrazitoj odanosti. Za razliku od Burodolskog i Roonwita, Cloudbirth koji se javlja za vrijeme kasne vladavine Kaspijana X. ovladavao je znanjima o biljkama te je stoga iscjeljivao ranjene. Općenito ih je Lewis prikazao kao inteligentnu i mirnu rasu koja izaziva strahopoštovanje što je upravo suprotno od načina na koji ih prikazuje grčka mitologija (Ford, 2005).

#### **4.3.2.4. Minotauri**

Minotauri su bića iz grčke mitologije koja su izgledom nalikovala napola na čovjeka, a napola na bika. Nastali su na Kreti za vrijeme vladavine kralja Minosa. Minos je tražio od Posejdona da mu pošalje žrtvenog bika, no očaran njegovom ljepotom nije ga želio ubiti. Posifeja, Minosova žena, zaljubila se u bika te je dala napraviti drvenu repliku u koju bi ušla te imala odnose s bikom te se tako rodio Minotaur (Roman i Roman, 2010). Mit kaže kako je Minotaur bio zatočen u labirintu, a za žrtvu mu se redovito prinosilo sedam djevojaka i mladića sve dok ga nije ubio Tezej. Tezeju je pomogla i Arijadna, Minosova kćer, kojoj je Dedal savjetovao da Tezej uzme klupko niti te ga razmotava onim putem kojim kroči kroz labirint. Tezej se uspio snaći u labirintu pomoću klupka te je ubio Minotaura i uspješno se vratio natrag k Arijadni. Dedal je optužen za prijevaru i zatvoren u labirint, međutim on je sagrađio, zajedno sa svojim sinom Ikarom, krila od voska pomoću kojih je pobjegao daleko od Krete, točnije na Siciliju. Ikaru je savjetovao da ne leti preblizu Suncu jer će otopiti krila, no Ikar ga nije poslušao. Tako je nastao mit o Ikaru koji je letio preblizu Suncu (Roman i Roman, 2010). U Narniji ih je Lewis prikazao kao bića koja su priklonjena Bijeloj Vještici te su bila prisutna na Aslanovom smaknuću. Bili su veoma snažna i inteligentna bića koja su držala do svoje časti te odanosti neovisno o strani kojoj su pripadali. Prilikom osnivanja Narnije ne spominju se minotauri, no pretpostavlja se kako su se izdigli iz zemlje kao i većina mitoloških bića. Otkako je

Jadis zavladała Narnijom, minotauri su bili njezini sluge te s obzirom na svoju odanost, služili su joj do kraja odnosno dok ju Aslan nije ubio (Ford, 2005).

#### **4.3.2.5. Divovi**

Divovi se javljaju i u grčko-rimskoj mitologiji te su nastali od Geje koja je bila božica Zemlje i njezinog muža te sina Urana, boga neba. U početku ih je bilo troje te su imali preko sto ruku i pedeset glava. Bili su toliko snažni da su mogli uzrokovati potrese. Uran je shvatio kako bi tolika snaga mogla uništiti čak i njega te ih je bacio u Tartar, tamnicu u podzemlju koja je namijenjena bogovima. Gea je odlučila osloboditi divove te je njezin sin Kron ranio Urana iz čije krvi su nastali zli divovi te svrgnuo Urana s prijestolja. S obzirom na njegovu osvojenu moć vodio je rat s ostalom braćom titanima uz pomoć zlih divova te ih poslao u najdublje dijelove Tartara (Roman i Roman, 2010). S obzirom na izgled koji opisuje mitologija, Lewis nije bio inspiriran grčko-rimskim divovima nego nordijskim.

#### **4.3.2.6. Pegaz**

Pegaz je biće koje pripada grčkoj mitologiji. Prikazan je kao predivan bijeli konj s krilima. Potomak je boga Posejdona i Meduze nastao od Meduzine krvi, boli i morske pjene nakon što joj je Perzej odrubio glavu. Njegovo ime potječe od grčke riječi *pegae* što označava izvore blizu kojih je i rođen. Legenda kaže da gdje god je Pegaz stao svojim kopitom, stvorio je rijeke, vodotoke i vrela na kojima su boravile muze. Navodno su brojni pjesnici pili upravo iz njegovih voda kako bi dobili inspiraciju za pisanje pjesama. Belerofont je poznati grčki heroj koji je ubijao čudovišta, a jedno od njih bila je i Himera (tijelo sastavljeno od lava, koze, zmije i zmaja). Nju je ubio uz Pegazovu pomoć. Belerofont je pripitomio Pegaza pomoću zlatne uzde na vrelu Pirena. Osjećajući se moćno nakon ubijanja Himere, Belerofont je odlučio odletjeti na Olimp kako bi vidio postoje li uistinu bogovi, no Zeus se naljutio i pogodio ga je gromom, a Pegaz je postao konstelacija zvijezda (Berens, 2009). U Narniji je on prikazan kao životinja koja govori. Konj Jagoda koji je u *Čarobnjakovom nećaku* prevezio kola postao je Pegaz nakon što ga je Aslan pretvorio u njega. Bio je stvoren

kako bi na vrijeme odveo Digoryja i Polly u čarobni vrt kako bi ubrali jabuku za Aslana iz koje će kasnije izrasti stablo koje će štiti čitavu Narniju od Vještrice Jadis (Ford, 2005).

**Slika 4: Pegaz Jagoda, ilustratorica: Pauline Baynes**



#### **4.3.3. Keltska mitologija i mitološki likovi**

Kelti su narod koji je živio u središnjoj Europi, točnije na području Francuske i Njemačke te se počeo širiti na sve strane. Najviše su se zadržali na Pirinejskom poluotoku te u Velikoj Britaniji, ali i Italiji sve dok ju nisu osvojili Grci i Rimljani te pomiješali svoju kulturu zajedno s njihovom. Na području Britanije i britanskih otoka, Kelti su intenzivno razvijali svoju kulturu. O tome govore i brojni zapisi koji se mogu pronaći u škotskim ili irskim manuskriptima, ali i u književnosti koja je proizašla u tom razdoblju. U njima se može pročitati kako su Kelti štivali prirodu kojoj su pripadala njihova božanstva. Oni nisu kao Grci ili Rimljani gradili ogromne palače ili hramove u kojima bi se odvijali razni obredi te bile prinošene žrtve, nego su svoje obrede odrađivali u čistoj i neiskvarenoj prirodi, odnosno u njezinom originalnom izdanju. Neki su pak gradili minimalističke hramove od prirodnih materijala poput kamena ili drveta kako bi se očuvao duh prirode u njima. Smatrali su da se njihova božanstva nalaze u blizini jezera, gajeva te netaknutih izvora rijeka stoga su svoja svetišta gradili na tim područjima i otvarali ih prema nebu. Štovanje rijeka i jezera je Keltima bilo od iznimne važnosti te su čak poneke rijeke imale i svoje zaštitnice. Kelti



su smatrali kako rijeke imaju iscjeliteljske moći te su zato stvarali svoja svetišta na izvorima ili su čak gradili kupelji na rijekama koje imaju svoje zaštitnice. Za vrijeme rimsko-keltskog perioda do izražaja su dolazile kupelji i svetišta božice Sulis Minerve kod izvora Bathu. Svećenici koji su vodili svetišta zvali su se druidi te su imali izuzetno znanje o prirodi koje nisu dali zapisivati nego su podučavali mlade naraštaje. Prikazivani su kao stariji muškarci sa sijedom velikim bradama obučeni u bijelu odjeću. Jedno od najpoznatijih keltskih svetišta je Stonehenge, koji prema zapisima nisu izgradili Kelti, ali su ga koristili za promatranje zvijezda i pojava na nebu. Božanstva koja su u početku štivali bile su sile najčešće životinjskog oblika ili duhova, no kasnije, utjecajem grčkog i rimskog pridavanja ljudskog oblika svim božanstvima, i Kelti su prikazivali svoja božanstva kao ljude nadnaravne moći koji su uza sebe najčešće imali životinju koja je simbolizirala prirodu. Medvjedi i svinje su bile životinje koje su prikazivale njihovu moć lova kojim su se Kelti najviše i bavili. Poneki bogovi su čak imali i životinjske dijelove tijela ili njihove karakteristike. Ova je mitologija ispunjena brojnim mitovima, legendama i sagama (Monaghan, 2004).

Za ovaj ciklus fantastičnih priča važno je spomenuti arturijansku sagu kojom je Lewis bio inspiriran te se njezin utjecaj može uočiti u fantastičnim pričama. Saga govori o Arthuru, kralju Camelota koji se borio protiv raznih naroda i bića kako bi spasio Camelot. Prema njemu su nastali brojni mitovi i legende koje i danas susrećemo u raznim izvorima (Macbain, 2018). Također utjecaj keltske mitologije u *Kronikama iz Narnije* uočava se u trećem nastavku odnosno u *Plovidbi broda Zorogaza* koji prati putovanje likova u Aslanovu zemlju preko mora što se može povezati s jednom irskom pričom nastalom u razdoblju snažnog razvitka keltske kulture te folklora pod utjecajem kršćanstva.

Kelti su vjerovali kako ljudska duša ne umire zajedno s tijelom nego su smatrali da je ona besmrtna. To su proučavali i druidi koji su utvrdili kako duša ne umire, nego nakon smrti iz jednog tijela prijeđe u drugo tijelo te ponovno započne svoj životni ciklus, ali ne u istom, nego u Drugom svijetu. Taj svijet se nalazi na kopnu koje je odvojeno od našeg svijeta zastrašujućim oceanom. Duše su navodno bile prevožene brodicama preko oceana kako bi uspješno došle u Drugi svijet te započele novi život (Monaghan, 2004). Može se uočiti ogromna sličnost između treće fantastične priče i ovog keltskog uvjerenja. U trećoj fantastičnoj priči su Lucy, Edmund i Eustace zajedno

s kraljem Kaspijanom X. plovili oceanom tražeći prijatelje Kaspijanova oca koje je kralj Miraz poslao u potragu za neotkrivenim i neistraženim otocima oceana. U toj se avanturi spominje Drugi svijet odnosno Aslanova zemlja koja se nalazi na samom rubu oceana. Tu činjenicu spominje miš Cijuciks koji želi posjetiti Aslanovu zemlju. Na kraju priče oni pronadu Aslanovu zemlju koju mogu posjetiti jedino ako se ne žele više vratiti u Narniju nego vječno živjeti kao dio neiskvarene zemlje u kojoj je Aslan vladao. Ta je zemlja prikazana kao zemlja savršenog i neiskvarenog života svih bića koja se u njoj nalaze te je priroda u njoj netaknuta. Sva bića žive u skladu i harmoniji. U *Posljednjoj bitci* može se uočiti kako su likovi poput Edmunda, Lucy, Petera, Eustacea i ostalih umrli u vlaku koji se sudario u vožnji. U tom su trenutku prebačeni u Narniju kako bi se borili po posljednji put svi zajedno rame uz rame s Aslanom. Na kraju bitke Aslan je rekao kako su oni mrtvi u svijetu u kojem oni žive međutim ako se odluče vratiti natrag, njihova duša će nestati te se više nikada neće moći vratiti u Narniju, no ako odluče ostati, vječno će živjeti u njegovoj zemlji koja je jedini i istiniti prikaz Narnije. Djeca su naravno pristala te su njihove duše zauvijek poslone u Aslanovu zemlju u kojoj su se ponovno našli s likovima poput Tumnusa, Cijuciksa, dabrova te ostalih prijatelja. Osim te usporedbe, postoje i određena bića koja se pojavljuju u pričama, a također se spominju i u keltskoj mitologiji pa ih je stoga potrebno spomenuti (prema Lewis, 2004).

#### **4.3.3.1. Vukodlaci**

Vukodlaci se javljaju u nordijskoj mitologiji kao bića koja danju imaju ljudsku formu, a noću se preobraze u vuka. Vukodlake su noću jahale vještice kako bi ubijale ljude. Iz arturijanskog doba spominje se vukodlak Marrock koji nije mogao poprimiti ljudski oblik osim ako je nosio odjeću. Njegova žena je sakrila odjeću te ga je prognala u brda da vječno živi kao vuk sve dok ga kralj Arthur nije spasio i doveo doma. Zbog njegovog ljubaznog ponašanja i dobrote, žena mu je vratila odjeću te su nastavili normalno živjeti (Monaghan, 2004). No, kao i divovi, vukodlaci se pojavljuju u brojnim mitologijama poput azijske, grčke, poganske i ostalih. Lewis ga spominje kao dio Aslanove vojske, ali spominje se i kasnije u *Princu Kaspijanu*.

#### 4.3.3.2. Vještice

Vještice su dio poganskih vjerovanja keltske mitologije. One su prikazivane kao stare žene s dugim plaštevima koje su se koristile moćima u dobre ili u loše svrhe (Ford, 2005). U *Kronikama* se ne mogu uočiti velike sličnosti između keltske vještice i Vještice Jadis osim činjenice da su ovladavale velikim čarolijama. Bijela Vještica zvana Jadis bila je veoma moćna vještica koja je vladala Narnijom. Ona je porijeklom iz svijeta Charna, a igrom slučaja je dovedena u Narniju. Aslan ju je potjerao na sjever, no nakon devetsto godina se vratila i osvojila kraljevstvo. Od tada je kraljevstvom vladala vječna zima sve do tisućite godine kada su se pojavila djeca Pevensie i osvojila tron uz pomoć Aslana. Ona je potomak diva i prve Adamove žene te je svojim djelima postala jedna od Sotoninih sljedbenika (Ford, 2005). Ono s čime se još može povezati Jadis je s Banshee. Banshee je u keltskoj mitologiji predstavljala ženu koja je naviještala smrt te se, obučena u bijelu haljinu, prikazivala ljudima kojima je željela smrt. Jadis je vještica koja je uvijek nosila bijelu odjeću, a bila je izrazito svijetle puti poput duha. Svojom pojavom nije donosila ništa pozitivno nego samo smrt, kako u prirodi tako i među živim bićima (Monaghan, 2004).

#### 4.3.3.3. Divovi

Divovi se javljaju i u keltskoj mitologiji, a prikazuju ogromna čovjekolika bića koja su nastanjivala brdovite krajolike. Uglavnom su prikazivani kao zločesta bića, no naravno bilo je i onih dobrih koji su živjeli u skladu s ljudima. Prema nekim mitovima, divovi se spominju kao bića koja su gradila svijet. Nije bilo samo muških divova, kao u većini mitologija, nego su postojali i ženski divovi koji su zajedno s muškima gradili svijet po svojoj želji (Macbain, 2018). Može se povući poveznica s Narnijom jer su divovi u Narniji također živjeli u brdovitim predjelima te čarobne zemlje, a prikazivani su kao loša bića unatoč nekolicine koja je stala na stranu dobra.

#### **4.3.3.4. Vile**

Kelti također spominju vile koje žive u prirodi te su njihove zaštitnice, a ta se činjenica može povezati s grčkim nimfama i faunima koji se javljaju kao stanovnici i zaštitnici šuma i prirode s obzirom na to da je keltska kultura donekle bila pod utjecajem grčkog i rimskog folklora (Monaghan, 2004). U Narniji su također predstavljali zaštitnike prirode i navjestitelje proljeća odnosno preokreta. Zajedno su se borili s Aslanom protiv Bijele Vještice kako bi se Narnija ponovno vratila u život zajedno sa svim njezinim stanovnicima.

#### **4.3.3.5. Patuljci**

Patuljci su prikazani kao umanjena verzija ljudi ili su ih pak povezivali s vilama, a nalikovali su trolovima ili pak gnomima. Imigrirali su iz Skandinavije i Njemačke te se nastanili na britansko tlo. U nekim mitovima bi bili prikazivani kao patuljci koji nose jaja što bi simboliziralo plodnost (Monaghan, 2004). U Narniji su prikazivani veoma slično te su se dijelili na one koji se bore protiv Aslana i one koji se bore s njim. Bilo ih je nekoliko vrsta, a najviše ih se može povezati s Crnim i Crvenim patuljcima.

#### **4.3.3.6. Kentauri**

U keltskoj mitologiji se također pojavljuje i kentaur, jednooko biće čija je glava postavljena na tijelo konja, a noge su mu bile peraje jer je živio u moru. Iskakao je iz mora kako bi ubijao ljude i njihovu stoku, a jedini bijeg od njega bilo bi kretanje u slatkoj vodi jer kao morsko biće nije u stanju podnijeti slatku vodu (Monaghan, 2004). Ovaj mit nema poveznice s Narnijom jer narnijski kentauri su bili bića koja su živjela na kopnu, bili su veoma teške naravi, ali su se borili na Aslanovoj strani. Zanimljiva je činjenica kako se i ovdje može uočiti utjecaj grčke kulture kao i sličnost mitologija koje su se granale iz istih izvornih područja.

#### 4.3.4. Kršćanska mitologija i simbolika likova

Ljudi su oduvijek vjerovali u razne sile, božanstva i slično koje su im davale nadu za bolje sutra i objašnjavale su određene prirodne fenomene koji ljudima nisu bili pojmljivi te su tako nastale religije. Kršćanska mitologija je usko vezana za *Bibliju*. Ona sadrži brojne priče i legende koje opisuju događaje iz *Starog* i *Novog zavjeta* vezane za Boga, Krista te svece. Kršćanska mitologija se nije sama od sebe stvorila niti je izašla kao gotov proizvod naroda nego se tijekom stoljeća nadopunjavala, istraživala i povezivala s kulturama naroda koji su je prihvaćali. *Stari zavjet* sastoji se od mnogo knjiga u kojima se govori sve o nastanku svijeta, prvim ljudima te potopu, Mojsijevom životu i boravku u pustinji, blagdanu Pashi, Deset zapovijedi, te brojnih povijesnih, mudrosnih i proročkih knjiga u kojima je kroz mitove opisan život ljudi prije rođenja Krista. U *Novom zavjetu* pratimo Isusa i njegov život te čuda koja je stvarao među narodom. Kršćanstvo se kosi s pojmom mita jer je mit ispričana priča koja najčešće nije istinita, a kršćanstvo tvrdi kako su svi događaji koji su navedeni u zavjetima istiniti te da njihovo propitivanje nije potrebno. Unatoč tom stajalištu, većina ljudi ove događaje smatra pričama koje su narodi pričali i prenosili stoljećima sve do danas. Mnogo takvih priča i mitova je danas u centru istraživanja zbog sve većih saznanja o narodima koji su živjeli u tom razdoblju te se povlače razne paralele kako bi se pojedini mitovi detaljnije obradili (Watt, 1960).

Lewis je u određenom dijelu svojega života doživio prosvjetljenje odnosno okrenuo se religiji i nju je uvrštavao u svoja djela. Tako je kršćanstvo uvrstio i u svoj serijal *Kronike iz Narnije* tako da su sve fantastične priče koje pripadaju serijalu vrsta alegorije. Kroz većinu fantastičnih priča se mogu povući paralele s kršćanskom mitologijom odnosno mitovima iz *Starog* i *Novog zavjeta*. Lik Aslana, Vještice Jadis, djece Pevensie koji su zvani sinovima i kćerima Adama i Eve i broji drugi likovi koji se javljaju predstavljaju određene likove u *Bibliji*.

#### 4.3.4.1. Aslan

Aslan u pričama predstavlja lik Krista. On je jedini lik koji se pojavljuje u svih sedam fantastičnih priča, a cijela priča se temelji na njemu. Riječ *Aslan* dolazi od turske riječi *Arslan* što označava lava, kralja prirode. On je u pričama prikazan kao lav, kralj i stvoritelj svega živoga i neživoga. U pričama se uočavaju brojne paralele s kršćanskom mitologijom odnosno s biblijskim mitovima i motivima dok sam lik lava ne pripada nikakvim mitološkim likovima koji se javljaju u *Bibliji* nego nosi samo određenu simboliku. Započnimo od *Čarobnjakovog nećaka* u kojemu je Aslan stvorio Narniju. Aslana je stvorio Car s One Strane Mora, a onda je Aslan pomoću pjesme stvorio sva bića i biljke te jezera, rijeke i mora. Car koji je stvorio Aslana bi u kršćanstvu prikazivao Boga koji je stvorio Isusa Krista, a on je tijekom svojega života pozvao svoje sljedbenike. Iako je u priči Aslan prikazan kao stvoritelj, može ga se povezati i s Bogom te stvaranjem svijeta. U početku je postojalo ništa, a zatim se zavila pjesma i nastalo je nebo te na njima zvijezde i zemlja. Nakon toga je stvorio sunce, rijeke, planine i brda i to sve na sliku svoje Zemlje s One Strane Mora. Prema knjizi *Postanka* gotovo identičnim rasporedom je Bog stvarao Zemlju: „Tada reče Bog: ‘Neka pusti zemlja iz sebe travu, bilje, što nosi sjeme, i plodonosno drveće, što rodi plodove po vrsti svojoj, plodove, što u sebi samima svoje sjeme nose na zemlji!’ I tako se dogodi. Zemlja pusti iz sebe svakovrsno zeleno bilje, što nosi sjeme, i drveće, što rodi svakovrsne plodove, u kojima je sjeme. I vidje Bog, da je bilo dobro.” (Post 1, 11-12)<sup>2</sup>. Od Aslanove rike su nastala bića koja govore i ona koja ne govore i to po dvije jedinke različita spola, a zatim se Narnija ispunila životom te probudila: „Narnijo, Narnijo, Narnijo, probudi se. Voli. Misli. Govori. Budi stabla koja hodaju. Budi životinje koje govore. Budi božanska voda.” (Lewis, 2001: 52). Tako je i u knjizi *Postanka* Bog stvorio sva bića na zemlji. „Tada reče Bog: Neka vrvi voda posvuda od živih bića, i ptice neka lete iznad zemlje svodom nebeskim! Tako stvori Bog velike morske nemani i sva živa bića, što se miču, od kojih vrvi voda, po vrstama njihovim, i sve ptice krilate u vrstama njihovim. I vidje Bog, da je bilo dobro. Bog ih blagoslovi riječima: Rađajte se i množite se! Napunite vode u morima! I ptice neka se množe i

---

<sup>2</sup> *Postanak*. Pribavljeno 8. 5. 2020., sa <https://biblija.biblija.govori.hr/glava.php?knjiga=Postanak&prijevod=sve&glava=1>

napune zemlju.” (Post 1, 20-22)<sup>3</sup>. Isus je doveden na Zemlju kako bi otkupio grijehe svih ljudi i spasio ih od zla. U fantastičnoj priči *Lav, Vještica i ormar* Aslan je prikazao isti čin žrtvujući se za Edmunda, dijete koje je zbog pohlepe dovelo zlu vješticu Jadis do ostalih. Njega je vještica ubila na kamenom stolu u kojemu je uklesano proročanstvo. Kao što je Isus nakon smrti uskrsnuo, tako je i Aslan ustao iz mrtvih i pobijedio zlo koje je vladalo Narnijom. Čitajući priče može se uočiti kako je Aslan uvijek prisutan, a posebice onda kada je likovima u pričama najpotrebnije. On im uvijek šalje znakove kako se ne bi izgubili pri ostvarenju nekog cilja za dobro svih bića u Narniji poput Krista koji se i nakon svoje smrti ukazivao apostolima.

#### 4.3.4.2. Jadis

Jadis je vještica koju su iz dubokog sna probudila djeca Diggory i Polly u kraljevstvu Charn pomoću čekića i zvona. Ona je u pričama predstavljala zlo zbog kojega je Narnija gotovo izumrla. U kršćanstvu se može povezati sa Sotonom. U nastanku Narnije su ju djeca dovela pukom slučajnošću misleći da ju vraćaju u Charn. Aslan ju je protjerao na drugi kraj Narnije gdje se smjestila u vrtu kraj jabuke. Vrt asocira na Edenski vrt u kojemu su živjeli Adam i Eva te ne poslušavši Boga, učinili su prvi grijeh koji se kasnije prenio na sve ljude. Može se uočiti kako je povučena poveznica i s kršćanskom mitologijom u kojoj se spominje zmija koja ih je navela na grijeh dok je u Narniji to bila Jadis. Pokušala ih je nagovoriti da ukradu jabuku sa stabla te da se vrate pomoću prstenja natrag svojoj kući kako bi Digoryjeva majka pojela jabuku i ozdravila, međutim Digory joj nije vjerovao te je jabuku donio Aslanu kako mu je prvotno rečeno. Jadis je bila ta koja je ubila Aslana na kamenom stolu te se u toj sceni može povezati sa židovskim narodom koji je ismijavao lik Isusa Krista te ga na kraju osudio na smrt. Na kraju svi bivaju pobijeđeni jer je Isus uskrsnuo što se može povezati s Aslanom koji je pobijedio smrt i protjerao njezine pristaše, a ubio Jadis (Worthing, 2016).

---

<sup>3</sup> *Postanak*. Pribavljeno 8. 5. 2020., sa <https://biblija.biblija.govori.hr/glava.php?knjiga=Postanak&prijevod=sve&glava=1>

#### 4.3.4.3. Djeca Pevensie

Djeca Pevensie pojavila su se u Narniji prilikom vladavine vještice Jadis. Oni su predstavljali određenu promjenu u svijetu Narnije te ih je Aslan pozvao upravo radi nje. Djeca su neiskvarena, iskrena i čista bića koja se teško mogu povezati s nekim nevoljama odnosno grijehom. Ona ne osuđuju, ne preispituju nego jednostavno vjeruju ili pak ne vjeruju. Međutim, odrastajući gube sposobnost vjerovanja jer konstantno preispituju određene činjenice koje ne bi trebale biti objašnjene nego su takve kakve jesu. Stoga, kao i u vjeri, tako je i u fantastičnim pričama prikazano da se s vremenom gube likovi poput Susan i Petera, ali se Peter ponovno vraća u priču za vrijeme *Posljednje bitke*. Lucy simbolizira ono što vjera nalaže, a to je vjerovanje bez preispitivanja i konstantno traženje ispunjenje duha pomoću Božjih riječi. Lucy je u svim pričama istinski vjerovala u Aslana i njegov cilj očuvanja dobra u Narniji. Ona ga je uvijek pogledom tražila i u svakom pogledu ga je vidjela, ako ne uživo, onda u svakom komadiću prirode. Uvijek ga je branila iako su ju ponekad stariji preispitali, njezina vjera se nikada nije niti na sekundu ugasila. Edmund na neki način simbolizira lakome ljude odnosno sve ljude na ovome svijetu koji su podložni činjenju pogrešaka i traženju oprost. Zbog njega je Aslan ubijen na kamenom stolu kao što je i Isus ubijen na križu kako bi otkupio grijehe svih ljudi. Njegovo pokajanje i vjerovanje kasnije upućuje na narod koji se okrenuo kršćanskoj vjeri te više nije sumnjao, kao što on više nije sumnjao Lucy kada bi mu rekla kako je vidjela Aslana. Susan je veoma zanimljiv lik s kojim se može povezati čovječanstvo danas. Ona je u početku izrazito vjerovala u Aslana te ga je zajedno s Lucy oplakivala na kamenom stolu. No, s vremenom je odrastala i počela je zaboravljati Narniju kao i Aslana u kojega je neizmjerne vjerovala. Aslan je rekao kako ona i Peter više neće moći kročiti u Narniju upravo zato što su iz tog svijeta naučili sve što su mogli naučiti te da je sada na njima kako će to koristiti u svojem svijetu. Ovdje se povlači paralela s današnjicom i današnjim pogledom na kršćanstvo i mitologiju jer upravo ta neiskvarenost u djece potiče ih da vjeruju još više, a kasnije kada većina okusi grijeh, tada se i vjera zaboravlja i najčešće se koristi po potrebi. Ona nije bila dio *Posljednje bitke* zato što je odlučila sve znanje stečeno u Narniji zaboraviti i jednostavno se okrenuti životu stavljajući realnost u fokus. Peter je lik koji je predstavljao stabilnost, snagu i hrabrost. Njega se veoma lako



može povezati s Petrom apostolom koji je uvijek vjerovao u Isusa, unatoč tome što ga je zanijskao. Isus je u njega imao mnogo povjerenja te ga je izuzetno volio. Ta se poveznica najjače može osjetiti upravo u posljednjoj fantastičnoj priči kada se Aslan obraća Peteru i traži od njega da zatvori vrata stare Narnije. U *Bibliji* je Isus nakon uskrsnuća Petru dao ključeve raja i rekao mu je da je on Petar, stijena na kojoj će on sagraditi svoju crkvu. „Ti si Petar – Stijena i na toj stijeni sagradit ću Crkvu svoju i vrata paklena neće je nadvladati. Tebi ću dati ključeve kraljevstva nebeskoga, pa što god svežeš na zemlji, bit će svezano na nebesima; a što god odriješiš na zemlji, bit će odriješeno na nebesima.” (Mt 16, 18-19)<sup>4</sup>.

#### 4.3.4.4. Janje

U *Plovidbi broda Zorogaza* javlja se lik janjeta koje je simbol kršćanstva i čistoće. Kada Lucy, Edmund, Kaspijan X. i miš Cijuciks pronađu Aslanovu zemlju, prvo što ugledaju jest maleno bijelo janje koje ih poziva na objed te se transformira u Aslana. Aslan koji simbolizira Isusa i janje koje simbolizira kršćanstvo Lewis je povezao u isti lik jer je u *Bibliji* Isus jaganjac Božji koji oduzima grijehe svijeta.

#### 4.3.4.5. Jih

Konj Jih je lik koji se javlja u fantastičnoj priči *Konj i njegov dječak* za vrijeme vladavine djece Pevensie. On je čuo za Narniju kao što je čuo i za Aslana te se trudio otići i tamo kako bi započeo novi život. Jednom je prilikom na njih naišao lav te ih je počeo ganjati. On ga nije prepoznao kao Aslana jer je tada Aslan smatran nestalim. Tek kasnije, kada se pokazalo da je lav koji ih je ganjao ustvari Aslan, on je došao do Jihija i rekao mu kako je on uistinu živ te da ga dobro pogleda. Ova se scena u priči povezuje sa scenom nevjernog Tome koji također nije bio sasvim siguran u Isusovu pojavu nakon njegova uskrsnuća.

---

<sup>4</sup> *Evandjelje po Mateju*. Pribavljeno 8. 5. 2020., sa <https://biblija.biblija.govori.hr/glava.php?knjiga=Matej&prijevod=sve&glava=16>

#### 4.3.5. Arapska mitologija i mitološki likovi

Arapska mitologija pripada skupini mitova u koje su vjerovali predislamski Arapi. Njihova je mitologija ispunjena brojnim raznolikim i živopisnim mitovima i legendama koje su se prenosile s koljena na koljeno. Arapi su u početku bili politeisti i vjerovali su u nekoliko bogova, a nakon nekog vremena u tim je područjima zavladao islamska kultura i religija te su s politeizma prešli u monoteizam vjerujući u samo jednoga boga Alaha. Većina mitova je preoblikovana u narodne priče iako još uvijek postoje mitovi i legende za koje se smatra da su se odista dogodili.

Lewis je tijekom života istražio brojne mitologije, a najviše se bazirao na grčkoj, rimskoj i nordijskoj. Međutim, u pričama se može uočiti i dašak arapske mitologije o kojoj Lewis nije mnogo znao. U fantastičnoj priči *Konj i njegov dječak* može se uočiti kako se radnja odvija najviše u pustinji što lako povezujemo s Arapima koji i dandanas žive na takvim područjima. Čak i samo ime Aslana javlja se u njihovoj legendi o tisuću i jednoj noći (Hinten, 2005). Kalormen je grad u pustinji koji lako povezujemo s izgledom arapskog grada tada. Lewis je njihov način odijevanja i života općenito veoma lijepo opisao u priči. Imena Kalormenaca poput Aravis Tarkeena, Kidrash Tarkaan, Rishti Tarkaan, Ardeeb, Tisroc ili Tash su imena koja korijenom pripadaju arapskoj kulturi (Sammons, 2000).

##### 4.3.5.1. Jadis

Vještica Jadis je jedini lik koji se može povezati uz arapsku mitologiju jer se u članku *Mythology and Moral in C.S. Lewis's The Lion, the Witch and the Wardrobe* autorice Catarine Spearson (2006) spominje kako je Jadis potomak diva i poludžina ili duha odnosno demona. Džin je moćno biće koje je služilo na strani zla pa se za Sotonu smatra da je postao duh nakon što je izdao Boga, a prvotno je bio anđeo. Ovo stajalište pripada arapskoj mitologiji u kojoj se džin prikazuje kao natprirodno biće koje u početku nije niti vjernik niti nevjernik. Kasnije ga se povezuje s demonima i đavlima koji čine zlo ljudima i vezani su za razne bolesti. Jadis je s obzirom na svoje korijene džina bila zao demon koji je harao Narnijom te je umjesto bolesti širila vječnu zimu u kojoj niti jedno živo biće ne može opstati nakon dugo vremena provedenog u njoj.

Njoj su bili priklonjeni i zli duhovi za koje su smatrali kako žive na grobljima te se hrane leševima kraljeva i ljudi, a kasnije mogu poprimiti oblik osobe koju su proždri. Oni se također javljaju kada je Jadis ubila Aslana na kamenom stolu te ih povezujemo s činjenicom kako su došli prokleti ili proždrijeti tijelo mrtvoga kralja. U fantastičnoj priči *Konj i njegov dječak* se spominju kao posjetitelji Grobova Starih Kraljeva te da im nitko ne prilazi jer ih se boje: „Rekao je da bi najbolje mjesto bilo kod Grobova Starih Kraljeva na samom rubu pustinje. S olakšanjem je spazio, sa svoje lijeve strane, na udaljenosti od oko pet minuta hoda, nešto što su zacijelo bili Grobovi, baš onakvi kakvima ih je Jihi opisao: velike gromade oronuloga kamena oblikovane poput golemih košnica, samo malo vitkije. Izgledale su jako crno i mračno, jer je sunce upravo zalazilo baš iza njih.” (Lewis, 2002:32).

#### **4.3.6. Ostali mitološki likovi**

##### **4.3.6.1. Djed Božićnjak**

Djed Božićnjak se pojavljuje u prvoj fantastičnoj priči *Lav, Vještica i ormar* kao vrsta prekretnice. Općenito simbolizira Božić kojega u Narniji nije bilo punih sto godina i naviješta dolazak proljeća, odnosno vrijeme nove vladavine u Narniji pod vodstvom Aslana. Djed Božićnjak je i u priči djeci dao poklone. Lucy je dobila čarobni napitak, Susan je dobila rog te luk i strijelu, a Peter je dobio štit i mač. U knjizi se originalno naziva Father Christmas iako ga poistovjećujemo sa Santa Clause i brojnim drugim nazivima. Kao Father Christmas ili u prijevodu Otac Božić povezujemo ga s engleskom kulturom i folklorom još iz 16. stoljeća kada je predstavljao krupnog čovjeka s dugom bradom u svilenom ogrtaču zelene boje. On je predstavljao mir, sreću, veselje, blagostanje i dobru vijest. Povučemo li paralelu s kršćanskom mitologijom, može se uočiti kako je Djed Božićnjak došao najaviti povratak proljeća odnosno povratak Aslana odnosno rođenje Krista (Ford, 2005). Danas se Djed Božićnjak povezuje s poklonima koje vješto izrađuje na Sjevernom Polu zajedno sa svojim patuljcima. On je čak i djeci Pevensie darovao poklone kako bi pomoću njih spasili čitavu Narniju. Ti pokloni nisu bili namijenjeni samo njima, nego svim Narnijcima jer su djeca pomoću njih uspjela održati mir nakon što je Bijela Vještica

pobijedena. Činjenica kako Djeda Božićnjaka povezujemo s kršćanstvom i rođenjem Krista, u priči se nigdje ne spominje direktno, nego suptilno naziremo simboliku Krista u Aslanu i pojedinim događajima koji su uslijedili u fantastičnim pričama. Veoma je zanimljivo kako je Lewis uz pomoć raznih mitologija uspio povezati i spojiti likove koji se pomalo čine nespojivima kao što je to u ovom slučaju Djed Božićnjak.

#### 4.3.6.2. Zmaj

Zmaj je legendarno biće koje se javlja u brojnim kulturama i mitologijama. Izgledom su podjednaki u svim kulturama, a podsjećaju na zmiju s četiri noge, na glavi joj se nalaze rogovi, a na leđima ogromna krila pomoću kojih može letjeti. Uz svoj veoma neobičan izgled ima i sposobnost bljuvanja vatre te su ih narodi smatrali izuzetno inteligentnim bićima, a njih su ubijali bogovi. Prvi spisi i crteži u kojima se jasno govori ili opisuje zmaj jesu oni koji su pripadali Mezopotamiji, odnosno Bliskom istoku. U zapadnjačkim regijama su opisivani kao zla bića koja žive u spiljama te čuvaju blago, a koje ubijaju ili zarobljuju vitezovi ili čak sveci kako bi zaštitili narod. U kineskoj kulturi zmajevi su predstavljeni kao bića koja donose sreću i kišu te su njihove statue krasile brojne domove, a dandanas se na festivalima ljudi oblače u kostime nalik na zmajeve kako bi se zadržala tradicija. Osim što su donosili sreću, bili su zaštitnici brojnih dinastija te obitelji koje su zaslužne za razvoj Kine. Prema literaturi, brojni autori smatraju kako se zmajevi kao ideja pojavljuju na brojnim područjima zbog pronađenih fosila za koje ljudi u to doba nisu znali da su oni ustvari pokazatelji života prije ljudi tj. dinosaura.<sup>5</sup> U egipatskoj mitologiji zmaj se javlja kao Apep, čuvar podzemlja, te mit kaže kako se bog sunca Ra borio protiv Apepa i tada je bivala noć, a kada bi se Apep odlučio boriti s bogom Ra tijekom dana, nastao bi sumrak ili praskozorje. Navodno je Apep uzrokovao brojne potrese i nepogode koje bi pogodile zemlju. Uz njega se javljaju i Nehebkau i Denwen koji su bili pomoćnici Apepa. U Indiji se pak pojavljuje Vrtra, divovska zmija koja je uzrokovala sušu, a protiv nje se borio Indra, bog oluje. U Mezopotamiji se javlja zmaj imena Mušhušu

---

<sup>5</sup> Geller, P. (2018, 29. rujna). *Dragon*. Pribavljeno 19. 4. 2020., sa <https://mythology.net/mythical-creatures/dragon/>

koji je pak imao prednji dio tijela zmije, a stražnji lava te je bio pomoćnik boga podzemlja Ninazu. U hebrejskoj mitologiji je postojao zmaj Levijatani koji je živio u moru, a ubio ga je Jahve. Neki su narodi čak i štovali Levijatana upravo zato što se protivio Jahvinoj volji. U grčkoj mitologiji se također mogu pronaći likovi zmajeva koji su imali nadnaravne moći poput Hidre – višeglave zmije koja je lutala močvarom Lerna. U nordijskoj mitologiji se javlja zmaj Níðhöggr koji grize korijenje svjetskog stabla ili stabla života Yggdrasil. Također se javlja i Jörmungandr, divovska morska zmija koja svojim tijelom okružuje cijeli Midgard. Zmaj je u brojnim kulturama imao uglavnom isto značenje te je bio ne tako poželjno biće (Smith, 1981). Lewis je u fantastičnoj priči *Plovidba broda Zorogaza* pretvorio Eustacea u zmaja zbog njegove pohlepe. Eustace je kao zmaj naučio brojne životne lekcije te ga je nakon toga Aslan vratio natrag u čovjeka. U pričama su zmajevi opisani kao bića koja iza sebe ostavljaju pustoš te žive u spiljama, a samo njih nekoliko je bilo na Aslanovoj strani (Ford, 2005).

#### **4.3.6.3. Čarobnjak**

Čarobnjak je osoba koja je općenito prikazana kao stariji čovjek s nadnaravnim moćima koji može upotrebljavati raznu magiju kako bi ostvarilo određeni cilj. Čarobnjake vežemo za englesku kulturu i folklor za vrijeme srednjega vijeka, kada je narod vjerovao u Merlina, čarobnjaka kralja Arthura, ali i za brojne druge kulture diljem svijeta. Ljudi su često povezivali čarobnjake i vještice kao istu skupinu ljudi koja svoje moći koristi kako bi služila vragu, međutim u većini kultura su čarobnjaci prikazani kao osobe koje upotrebljavaju bijelu magiju umjesto crne magije. Oni koji upotrebljavaju bijelu magiju u afričkoj kulturi su smatrani liječnicima jer su ovladavali prirodnim materijalima i silama. Čarobnjaci su, za razliku od vještica, educirane osobe koje svoje znanje koriste kako bi ovladavali zakonima prirode i mističnog svijeta. U *Kronikama iz Narnije* javljaju se dva čarobnjaka. Jedan od njih je Korijakin, čarobnjak za kojega se smatra kako je nekada davno bio zvijezda, a sada vodi i čuva Blunopode. On je dobar čarobnjak kojega je i sam Aslan poštovao te je odveo Lucy do njega kako bi im Korijakin pomogao u potrazi za ostalim lordovima. Korijakin je jedini koji je uz Aslana znao postanak svijeta Narnije te je za večerom jeo samo kruh i pio samo vodu što se na neki način može također povezati s kršćanskom mitologijom jer je kruh

simbol tijela Kristova. Unutar njegovog dvorca Lewis je nabrojao mnogo aparata za promatranje nebeskog svoda, vremena i slično. Iz toga se može zaključiti kako je Korijakin bio iznimno educirana osoba koja je svojom magijom znala ovladavati. Drugi čarobnjak koji je javlja u fantastičnoj priči *Srebrni stolac* jest Gospođa Zelenog Kirtlea koja je začarala Rilijana, Kaspijanovog sina. Ona je bila vladarica podzemlja te je otrovala Rilijanovu majku. Njezina glavna ideja je bila zavladata Narnijom te je stoga začarala Rilijana koji je dolaskom u podzemlje želio osvetiti majku. Pripadala je skupini vještica kao i Jadis iako ju Lewis nije spominjao kao vješticu nego kao čarobnicu. Nosila je zelenu haljinu, a kasnije se pretvorila u ogromnu zmiju koja je gmizala podzemljem. Služili su joj patuljci, gnomovi te poneke pametne životinje koje su na to bile primorane. Umrla je od Eustaceove ruke te su svi gnomovi koji su joj bili primorani služiti napokon bili oslobođeni i vraćeni u duboko podzemlje (Ford, 2005).

#### **4.3.6.4. Orci**

Orci su bića koja tijelom podsjećaju na čovjeka, ali cjelokupnim izgledom najviše nalikuju na goblina. Oni su zlokobna bića koja proždiru meso ljudi, ali i svoje vlastite vrste te se boje dnevne svjetlosti. Dolaze iz engleske i germanske kulture te se spominju u *Beowulfu*, a vjerojatno su inspiracija za orke koji se javljaju u Lewisovim i Tolkienovim romanima. Orke se može povezati i s rimskim bogom smrti koji se zove Ork ili originalno Orcus. Prikazivani su kao snažna i hrabra bića uvijek spremna ratovati, no nisu bila toliko inteligentna rasa. Prezirali su sve rase osim svoje te su ih rado ubijali.<sup>6</sup> Lewis ih spominje kao sluge zla, odnosno Bijeje Vještice. Bili su na Aslanovom smaknuću te su se borili protiv djece Pevensie.

#### **4.3.6.5. Jednorog**

Jednorog je mitološko biće koje pripada mezopotamskoj kulturi, točnije spominju se u mitovima Indije i Kine. Jednorozni su konji s rogom na sredini njihova čela. Smatralo se da tkogod pije iz njegova roga biva zaštićen od bolesti i bolova. Ljudi koji

---

<sup>6</sup> *Orc*. Pribavljeno 23. 4. 2020., sa <https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Orc>

su opisivali jednoroge u svojim zapisima opisivali su životinju nalik na nosoroga pa se smatra da su jednorogi ustvari indijski nosorozi.<sup>7</sup> U grčkoj mitologiji se spominju kao magarci s crvenim rogom na čelu, veličine konja te bijelog tijela s ljubičastom glavom. Prema mitovima, jednoroga se može uloviti jedino ako se pred njega baci djevica. Tada on položi glavu na njezino krilo, a ona mu zaveže uzde oko glave. U pojedinim biblijskim pjesmama može se pronaći kako se spominje biće re'em koje podsjeća na jednoroga. U *Bibliji* jednorog predstavlja alegoriju na Isusa Krista koji je rastao u utrobi Djevice Marije te je uzdigao rog spasenja. Rog ujedno može značiti i vrstu instrumenta ili pak posudu odnosno kalež iz kojega je narod pio. Lewis je u fantastičnim pričama opisao jednoroge kao iznimno čista i dobra bića koja su se uvijek borila na strani Aslana. Dva najpoznatija jednoroga su Peterov jednorog, kojega je jahao u borbi protiv Bijele Vještice, i Jewel, koji je bio spašen od kralja Tirijana te je izuzetno poštovao i slijedio Aslana (Ford, 2005).

**Slika 5: Posljednja bitka, ilustratorica: Pauline Baynes**



---

<sup>7</sup> Geller, P., (2018., 29. rujna). *Unicorn*. Pribavljeno 23. 4. 2020., sa <https://mythology.net/mythical-creatures/unicorn/>

## 5. ZAKLJUČAK

Tema ovog diplomskog rada je analiza pojedinih priča fantastične sedmologije *Kronika iz Narnije*, odnosno mitoloških likova te njima pripadajućih mitologija kao i njihova uloga u pojedinim mitologijama. Pomoću proučenoga je prikazana povezanost uloga likova u serijalu s ulogama likova u pripadajućim mitologijama kako bi se uspostavila poveznica između njih. Upravo kako bi se prikazala važnost ovog serijala te međusobna povezanost mitologija kroz likove u fantastičnim pričama, cilj rada bio je analizirati pojavu mitologije i mitoloških likova te njihov značaj u književnom ciklusu *Kronike iz Narnije*. Clive Staples Lewis bio je irski pisac dvadesetog stoljeća. Tijekom njegova života događale su se brojne prekretnice poput rata, preseljenja, školovanja u različitim školama, a najveća njegova prekretnica je nagli prelazak iz ateizma u kršćanstvo. Taj događaj se može osjetiti u svim njegovim djelima u kojima on naglašava kršćanske motive te pokušava pobuditi u čitateljima osjećaje i potaknuti ih na njegov način razmišljanja o vjeri, ljubavi i brojnim drugim temama. Bio je vrstan pisac i kritičar, a u *Tintašima* je sjedio rame uz rame do Tolkienu koji je u tim razdobljima objavljivao svojeg *Gospodara prstenova*. Lewisova najpoznatija djela su upravo fantastične priče *Kronike iz Narnije* koje su inspirirane kršćanstvom, mitologijama naroda te samim Tolkienovim načinom pisanja.

*Kronike iz Narnije* su ciklus fantastičnih priča koji je i danas izuzetno popularan među mladim, ali i starijim čitateljima. Rezultati analize ovih fantastičnih priča pokazuju kako veliki obujam mitologija koje je Lewis upotrijebio u brojnim događajima, avanturama te samim likovima čini ovaj ciklus veoma bogatim štivom za čitanje i promišljanje. Likovi poput nimfi, fauna, divova, patuljaka, kentaura, minotaura, vještica i brojnih drugih mitoloških bića koja su poprimila mogućnost govora te sama alegorija koja se provlači kroz čitavo djelo pozivaju brojnu publiku na ponovno čitanje, ali i kritičko promišljanje. Mitologije koje su zastupljene u ovim fantastičnim pričama pripadaju europskoj skupini mitologija u koje ubrajamo nordijsku, grčko-rimsku, keltsku, germansku te kršćansku koja opisuje Isusov život. Činjenica da je Lewis uspješno povezo brojne mitološke likove iz mnogih kultura je veoma zadivljujuća jer je uspio istaknuti posebnosti svakog naroda – kako likovima, tako i događajima za koje vežemo te likove. Ove fantastične priče su bogate porukama



koje su suptilno prikazane poput činjenice da od stranca nećemo uzimati slatkiše ili pak važnost koju nosi trud, poštenje i hrabrost u životu svakog pojedinca. Svaki pojedinac će na svoj način interpretirati pojedine događaje u pričama, ali najvažnija je činjenica kako će svi jednako uvidjeti poantu napisanih priča, raznolikost kultura koje su prikazane kroz brojne mitološke likove i njihove karakteristike te njihovo međusobno prožimanje i povezanost koje je Lewis uspješno dočarao u svakoj svojoj fantastičnoj priči.

## 6. LITERATURA

1. Beahm, G. W. (2005). *Passport to Narnia: a newcomer's guide*. Charlottesville: Hampton Roads Pub. Co.
2. Berens, E. M. (2009). *The myths and legends of ancient Greece and Rome*. Amsterdam: Metalibri.
3. Coren, M. (1994). *The man who created Narnia: the story of C.S. Lewis*. Toronto: Lester Publishing.
4. Crnković, M. (1980). *Dječja književnost*. Zagreb: Školska knjiga.
5. Downing, D. C. (2005). *Into the wardrobe*. San Francisco: Jossey-Bass.
6. Ford, P. F. (2005). *Companion to Narnia*. San Francisco: Harper San Francisco.
7. Geller, P. (2018., 29. rujna). *Dragon*. Pribavljeno 19. 4. 2020., sa <https://mythology.net/mythical-creatures/dragon/>
8. Geller, P. (2018., 29. rujna). *Unicorn*. Pribavljeno 23. 4. 2020., sa <https://mythology.net/mythical-creatures/unicorn/>
9. Griffin, W. (1986). *Clive Staples Lewis: a dramatic life*. San Francisco: Harper & Row.
10. Hameršak, M., Zima, D. (2015). *Uvod u dječju književnost*. Zagreb: Leykam International d.o.o.
11. Hamilton, E. (1953). *Mythology*. Calcutta: K. P. Basu Printing Works.
12. Hinten, M. D. (2005). *The Keys to the Chronicles: Unlocking the Symbols of C. S. Lewis's Narnia*. Nashville, Tennessee: Broadman & Holman Publishers.
13. Leatherbee, B. (2016). *The Christian Mythology*. New York: The truth seeker company.
14. Lindskoog, K. (1998). *Journey Into Narnia*. Pasadena, California: Hope Publishing House.
15. Macbain, A. (2018). *Celtic mythology and religion*. New York: Global Grey
16. Mark, J. J. (2018., 31. listopada). *Mythology*. Pribavljeno 28. 4. 2020., sa <https://www.ancient.eu/mythology/>
17. Mellenthin, J. i Shapiro, S. O. (2017). *Mythology Unbound: An Online Textbook for Classical Mythology*. Utah: State University Utah.

18. Monaghan, P. (2004). *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*. New York: Facts On File, Inc.
19. Munch, P. A. (1926). *Norse Mythology Legends of Gods and Heroes*. New York: The American-Scandinavian Foundation.
20. Roman, L. i Roman, M. (2010). *Encyclopedia of Greek and roman mythology*. New York: Facts On File, Inc.
21. Sammons, M. C. (2000). *A Far-off Country: A Guide to C.S. Lewis's Fantasy Fiction*. Lanham, Maryland: University Press of America.
22. Sayer, G. (1994). *Jack: a life of C.S. Lewis*. Wheaton, Illinois: Crossway Books.
23. Sibley, B. i Baynes, P. (1990). *The land of Narnia: Brian Sibley explores the world of C.S. Lewis*. New York, NY: Harper & Row.
24. Smith, R. (1981). *Mythologies of the world: a guide to sources*. Urbana, Ill.: National Council of Teachers of English.
25. Spence, L. (1994). *Introduction to mythology*. London: Senate.
26. Verdonik, M. (2010). Fantastična priča Clivea Staplesa Lewisa. Riječki teološki časopis, 2(36), 727-740.
27. Visinko, K. (2005). *Dječja priča – povijest, teorija, recepcija i interpretacija*. Zagreb: Školska knjiga.
28. Wade, M. D. (2005). *C.S. Lewis: chronicler of Narnia*. Berkeley Heights, NJ: Enslow.
29. Watts, A. (1960). *Myth and ritual in Christianity*. New York: Grove Press.
30. Worthing, M. W. (2016). *Narnia, Middle-Earth and The Kingdom of God: A History of Fantasy literature and the Christian Tradition*. Oregon: Wipf and Stock.

### **Analizirane fantastične priče**

1. Lewis, C. S. (2001). *Čarobnjakov nećak*. Zagreb: Golden marketing.
2. Lewis, C. S. (2002). *Lav, Vještica i ormar*. Zagreb: Golden marketing.
3. Lewis, C. S. (2002). *Konj i njegov dječak*. Zagreb: Golden marketing.
4. Lewis, C. S. (2003). *Kraljević Kaspijan*. Zagreb: Golden marketing.
5. Lewis, C. S. (2003). *Plovidba broda Zorogaza*. Zagreb: Golden marketing.
6. Lewis, C. S. (2003). *Srebrni stolac*. Zagreb: Golden marketing.
7. Lewis, C. S. (2004). *Posljednja bitka*. Zagreb: Golden marketing.

## **Prilozi:**

1. Slika 1: Clive Staples Lewis. Pribavljena 9. 3. 2020., sa stranice <https://www.cslewis.com/us/about-cs-lewis/>
2. Slika 2: Lewisova vizija, ilustratorica: Pauline Baynes. Pribavljena 12. 3. 2020., sa stranice <http://thewardrobedoor.com/2013/11/in-what-order-should-you-read-the-chronicles-of-narnia.html/61beymzbdx1>
3. Slika 3: Zemljovid Narnije. Pribavljena 23. 3. 2020., sa stranice <https://www.deviantart.com/swordoftheword/art/Drawn-Map-of-Narnia-213073210>
4. Slika 4: Pegaz Jagoda, ilustratorica: Pauline Baynes. Pribavljena 27. 4. 2020., sa stranice <https://narnia.fandom.com/wiki/Fledge>
5. Slika 5: Posljednja bitka, ilustratorica Pauline Baynes. Pribavljena 3. 4. 2020., sa stranice <https://scifi.stackexchange.com/questions/185665/do-non-speaking-animals-in-narnia-have-souls>
6. Tablica 1: Redoslijed izdavanja književnih djela. Pribavljena 11. 3. 2020., u Coren, M. (1994). *The man who created Narnia: the story of C.S. Lewis*. Toronto: Lester Publishing.
7. Tablica 2: Redoslijed čitanja prema izdanjima. Pribavljena 23. 3. 2020., u Ford, P. F. (2005). *Companion to Narnia*. San Francisco: Harper San Francisco.
8. Tablica 3: Redoslijed čitanja prema godinama u Narniji. Pribavljena 23. 3. 2020., sa stranice [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Chronicles\\_of\\_Narnia](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Chronicles_of_Narnia)